Benutzerhandbuch

Apollo

Wall Management Software
Doc-3197-0

Doc-3197-0, Aktualisierungsstand

Titel: Benutzerhandbuch APOLLO Wallmanagement Software

ID-Nr.: **Doc-3197-0**

Datum: 2006-11

Revision: 08

Software: Apollo Rel. 1.9

	Hauptausgabe	Update
Kapitel 1	neu	
Kapitel 2	neu	
Kapitel 3	neu	
Kapitel 4	neu	
Kapitel 5	neu	
Kapitel 6	neu	
Kapitel 7	neu	
Kapitel 8	neu	
Kapitel 9	neu	
Kapitel 10	neu	
Kapitel 11	neu	
Kapitel 12	neu	
Kapitel 13	neu	
Kapitel 14	neu	
Kapitel 15	neu	
Kapitel 16	neu	

neu: Die entsprechenden Kapitel wurden neu erstellt oder komplett überarbeitet.

korr.: Teile des entsprechenden Kapitels wurden richtiggestellt; siehe Änderungsbalken.

erg.: Fehlende Teile des entsprechenden Kapitels wurden ergänzt, siehe Änderungsbalken.

Dokumenthistorie

Änderungen, die zu einer neuen Version führen, werden mit einem Balken am Rand des Textes gekennzeichnet

Dieses Blatt bitte unbedingt aufbewahren!

Correspondence regarding this publication should be forwarded to:

Barco Control Rooms GmbH

Karlsruhe, Germany

This issue refers to Apollo 1.9, Release date November 2006.

Main changes of Apollo 1.4 compared to Apollo 1.3

Apollo Explorer

FRG viewer

Visu viewer

Cottus viewer

Web viewer

Mpeg viewer

VTplus Viewer

New features of Release 1.4 SR1:

Property pages for the RGB sources (FRG viewer, Visu viewer)

Automatic adaption of Visu configuration file

New features of Release 1.4SR3, May 2003:
Support of OverView D series
Support of shortnames for command line parameters
Support of additional parallel ports in the Eos/Argus
Support of Asian languages (cf. Asiatische Sprachen)
New Apollo font settings (cf. Apollo Zeichensatz)

New features of Release 1.4SR4, August 2003:
Backup/Restore of Apollo projects
New option in viewer decoration
Window property in Layout Editor

New features of Release 1.5, November 2003:
VNC compatible viewer
SOAP API Service
Automatic update of local projects

New features of Release 1.6, April 2004:
Support of streaming video card in FRG Viewer
ProServer
RemotePointer
XP Support

New features of Release 1.7, January 2005:
Support of SDI card in FRG Viewer
Gateway functionality for Cottus Viewer
Colored border for Viewer contents
Place IDCs outside of the insertion
Area for unexpected windows
Synchronize load/unload layouts
Autoload functionality
Scenario controller

New features of Release 1.8, October 2005:
Enhanced layout editor (incl. Display Wall, Default Area, Viewer sources
Preview in Remote Desktop
Support for SCN in FRG Viewer
Support of TransForm A12

New features of Release 1.9, November 2006:

Remote Desktop includes a source treeview

Resize non-sizeable windows (Remote Desktop)

Customized hotkeys for ProViewer

Context aware disconnect for ProViewer, RemotePointer

Support of source selection (OverView D with dual DVI interfaces, support implemented since Apollo 1.8SR1)

Korrekturblatt

An

- **Barco Control Rooms GmbH**
  An der Rossweid 5 • D-76229 Karlsruhe • Germany
  Fon (49) (721) 6201-0 • Fax (49) (721) 6201-298
  E-mail **Error! Hyperlink reference not valid.**, Web **Error! Hyperlink reference not valid.**

Absender: ____________________

Datum: ____________________

Bitte korrigieren Sie folgende Punkte in der Dokumentation **DOC-3197-0**:

Seite	falscher Text	muss richtig heißen

Inhalt

1 Vorbemerkungen

Dieses Handbuch richtet sich an Administratoren und Benutzer von Display Walls. Es beschreibt, wie die Wall Management Software Apollo genutzt werden kann, um von einem lokalen Arbeitsplatz aus die Information auf einer Display Wall effizient zu verwalten.

Dieses Dokument beschreibt Installation und Konfiguration der Apollo Wall Management Software. Außerdem werden alle Bedienschritte erläutert.

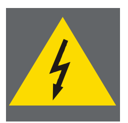
1.1 Schreibweisen und Symbole

Die typographischen Schreibweisen und Symbole in diesem Handbuch besitzen folgende Bedeutung:

Bold	Beschriftungen, Menüs und Bedienelemente sowie besondere Begriffe sind in **bold** wiedergegeben.
Condensed	Querverweise auf andere Kapitel dieses Handbuchs sowie Links ins Internet und E-mail Adressen sind condensed wiedergegeben. In der On-Line Version des Handbuchs erscheinen alle Hyperlinks blaugrün.
`Courier`	Dateinamen und Programmteile sind in `Courier` wiedergegeben.
`Courier bold`	Benutzereingaben über die Tastatur sind in Courier bold wiedergegeben.



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefahr von Geräteschäden.



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefahr von Personenschäden.



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefahr von Geräteschäden durch elektrostatische Ladung!



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefähr der Verletzung durch scharfe Gegenstände!



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefahr der Explosion von Teilen!



Bei Nichtbeachtung von Anweisungen, die mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet sind, besteht die Gefähr von Verbrennungen durch heiße Gegenstände!



Dieses Symbol weist auf Hintergrundinformation hin.



Neben diesem Symbol stehen weitere Informationen.



Tips sind mit diesem Symbol markiert.



Neben diesem Symbol stehen wichtige Hinweise.

2 Einführung

2.1 Überblick

Moderne Display Walls haben überall dort Einzug gehalten, wo aktuelle Informationen für eine größere Zahl von Personen gleichzeitig sichtbar gemacht werden sollen. In Leitständen und Kontrollräumen ist die Display Wall das zentrale Informations-Medium, wenngleich jeder Mitarbeiter seinen eigenen Bildschirmarbeitsplatz besitzt, auf dem er seinen Aufgaben nachgeht. In einem solchen Szenario besteht die Anforderung, die Display Wall von jedem dieser Bildschirmarbeitsplätze aus steuern zu können. Das bedeutet, von jedem dieser Arbeitsplätze aus soll es möglich sein, Fenster auf der Display Wall zu öffnen, zu schließen oder auch deren Größe und Position zu verändern.

Diese Anforderung kann sehr bequem mit Apollo, der Wall Management Software für Windows NT und Windows 2000 erfüllt werden. Diese Software erlaubt es von einem beliebigen Rechner im Netzwerk aus, auf die Display Wall zuzugreifen. Sie können komplette Fenster-Layouts vordefinieren, um sie zum gegebenen Zeitpunkt zu aktivieren.



2.2 Komponenten von Apollo

Apollo besteht aus mehreren Client- und Serverapplikationen, die über den **Control Room Bus** kommunizieren.

Server-Applikationen verwalten zentrale Ressourcen wie etwa einen Projektor oder den Desktop der Display Wall und werden daher auf zentralen Server-Computern installiert und betrieben. Server-Applikationen werden i.a. entweder beim Booten oder beim Login automatisch gestartet.

Die (interaktiven) Client-Applikationen stellen grafische Benutzeroberflächen für den Zugriff auf die Dienste der zentralen Server zur Verfügung und können bei Bedarf auf jedem Arbeitsplatz im Apollo-Netzwerk mehrfach gestartet werden.

Die Apollo Wall Management Software beinhaltet folgende Komponenten:

Control Room Bus

Die Apollo Software läuft verteilt auf verschiedenen Rechner. Der **Control Room Bus** stellt die Infrastruktur zur Kommunikation der im Apollo Netz eingebundenen Rechner zur Verfügung. Außerdem verfügt er über mehrere Systemdienste und eine einfache Benutzerschnittstelle. Der **Control Room Bus** basiert auf TCP/IP und wird beim Booten automatisch gestartet.

Desktop Server

Diese Komponente läuft auf dem Steuerrechner (Eos) der Display Wall. Sie empfängt Kommandos von den interaktiven Client-Applikationen der Arbeitsplätze und setzt diese in Manipulationen der Fenster auf der Display Wall um.

Layout Editor

Mit dem **Layout Editor** werden sogenannte Layouts erstellt und verändert. Layouts bestehen i. a. aus mehreren Fenstern und legen fest, welche dieser Fenster in welcher Größe an welcher Position aufgeschaltet werden sollen. Jedes Layout wird unter einem eigenen Namen in einer Datenbank abgelegt, unter dem es zur Laufzeit angesprochen werden kann. Jede Display Wall führt auf dem zugehörigen Steuerrechner oder auf einem beliebigen Rechner im Netzwerk eine eigene Datenbank.

Im Layout Editors definiert man auch sogenannte Regions. Mit Hilfe der Regions können benutzerspezifische Rechte vergeben werden.

Security Provider

Die Rechte eines Benutzers, auf ein bestimmtes Objekt zu zu greifen und es zu ändern, werden über **Access Groups** vergeben. Ein Objekt kann mehreren **Access Groups** mit verschiedenen Zugriffsrechten angehören. Bevor eine Aktion durchgeführt wird, werden diese Rechte geprüft. Nur wenn das erforderliche Zugriffsrecht vorhanden ist, wird die Aktion ausgeführt.

Überprüfung der Zugriffsrechte erfolgt durch den **Security Provider**, der als eigenständige Anwendung auf dem Control Room Bus läuft.

SNMP Manager

Der **SNMP Manager** ist die Schnittstelle zwischen dem Control Room Bus und dem Simple Network Management Protokoll (SNMP). Der SNMP Manager bietet die Möglichkeit, mittels einer Konfigurationsdatei jedes SNMP-fähige Gerät zu integrieren.

Explorer

Die Funktionalitäten des **Remote Desktops**, **Layout Selectors** und **Device Managers** sind vollständig im **Apollo Explorer** integriert. Damit genügt das Starten einer einzigen Anwendung, um eine Bildwand zu steuern und zu überwachen.

Remote Desktop

Mit Hilfe dieses Programms können von einem abgesetzten Arbeitsplatz aus die Fenster der Display Wall manipuliert werden.

Layout Selector

Der **Layout Selector** erlaubt das bequeme Laden und Entfernen von Layouts auf einer verbundenen Display Wall. Die Layouts müssen zuvor im **Layout Editor** definiert und in einer Datenbank abgelegt werden.

Device Manager

Der **Device Manager** ist die Bedienoberfläche der Gerätesteuerung und bietet die Möglichkeit, die Parameter der integrierten Geräte zu steuern. Unterstützt werden die Barco Projektoren BR6xxx, BG6xxx, die analogen Poly-Silicon Projektionseinheiten der Rückprojektionssysteme S70, Atlas67CS4, Atlas84CS4, die digitalen Poly-Silicon Projektionseinheiten der Rückprojektionssysteme OverView-mP50 und Atlas67C4, Hermes D2D und Hermes V2A, digitale Visu, digitaler Phoenix und einige Produkte von Drittanbietern.

Project Backup

Apollo Project Backup setzt auf der Backup Funktion von Windows auf. Die angepasste Funktionalität gewährleistet, dass alle Dateien, die für ein Apollo Project relevant sind, beim Backup berücksichtigt werden. Diese Dateien befinden sich in mehreren Verzeichnissen. Tritt dann z.B. beim Desktop Server ein Festplattenfehler auf, so kann das Apollo Project schnell und einfach wieder hergestellt werden, indem man die Backup Datei wieder einspielt.

Viewer

Viewer sind Anwendungen, die auf der Bildwand laufen, und verschiedene Inhalte (analoges bzw. digitales Video, Internet Seiten, etc. darstellen. Wie alle anderen Applikationen, können die Viewer Fenster in ein Layout integriert werden.

RemotePointer

Über die Benutzeroberfläche dieser Applikation lassen sich Mausaktionen und Tastatureingaben auf anderen Computern durchführen.

Desktop Command, Device Command, Viewer Command

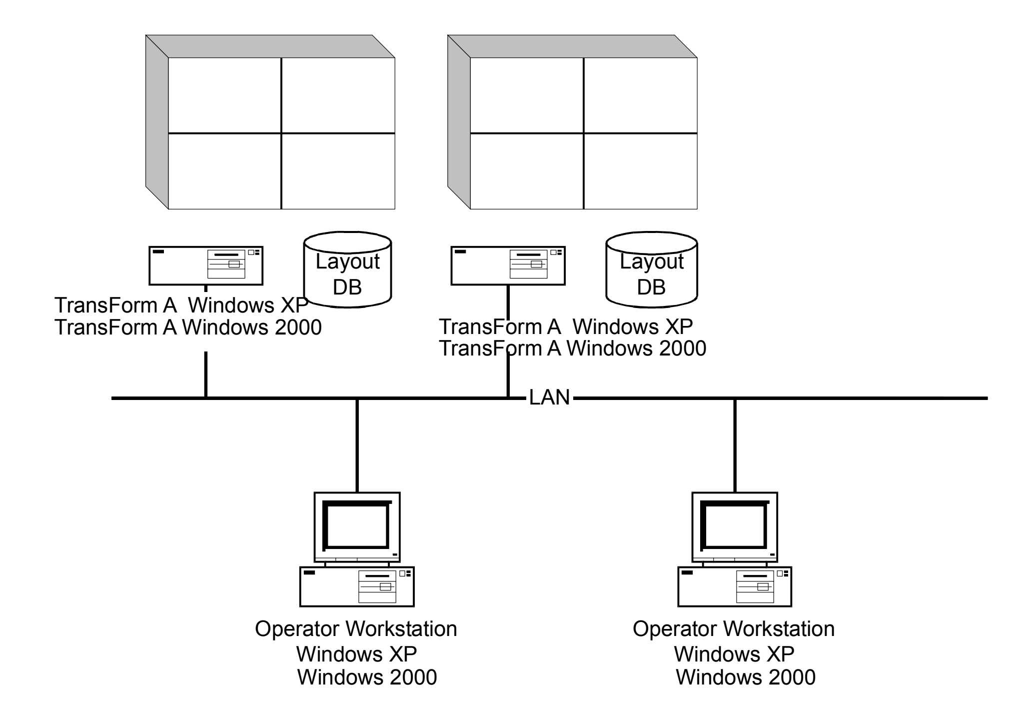
Konsolenanwendungen, um vom Command Prompt aus Befehle zu schicken an den Desktop Server, an Geräte, an die Viewer.

Serial Command, TCPIPCommand

Konsolenanwendungen, um über die serielle Schnittstelle oder über die Netzwerkschnittstelle Befehle zu empfangen.

SOAP API Service

Diese Komponente basiert auf dem Soap SDK 3.0 von Microsoft und erlaubt es, kundenseitige Applikation in Apollo einzubinden.


Layout
DB
TransForm A Windows XP
TransForm A Windows 2000
Layout
DB
TransForm A Windows XP
TransForm A Windows 2000
LAN
Operator Workstation
Windows XP
Windows 2000
Operator Workstation
Windows XP
Windows 2000

3 Neue Funktionen

3.1 Neue Funktionen in Apollo 1.9

Seit Apollo 1.9 verfügt der Remote Desktop über einen zweiten Treeview, in dem die Quellen für die Viewer angezeigt werden. Zur Laufzeit kann eine der angezeigten Quellen in das Viewer Fenster gezogen und mit dem Viewer verbunden werden. Fenster, deren Größe nicht veränderbar ist, z.B. Viewer Fenster, die ohne Rand angezeigt werden, können nun im Remote Desktop verändert werden.

Beim ProViewer kann man die Tastenbelegung für Hotkeys den Anforderungen entsprechend frei wählen. Die Hotkeys erlauben das Verbinden und Trennen und das Aufheben der Steuerung. Wird beim Trennen einer Verbindung der Name des Hostes genannt, wird die Verbindung nur dann getrennt, wenn sie auch zu dem genannten Host besteht. In allen übrigen Fällen bleibt die Verbindung bestehen.

Dieses Funktionalität wurde ausschließlich für die Eingabe mittels Befehlzeile implementiert. Der Remote Pointer wurde ebenfalls mit dieser Eigenschaft ergänzt.

Der FRG Viewer unterstützt die neuen TransForm A Eingangskarten und den Transform SCN.

Bereits seit Apollo Release 1.8SR1 unterstützt der Device Manager die zwei DVI Eingänge der OverView D Module (mit Firmware 3.x). Der aktive Eingang kann gewählt werden, ebenso kann die bevorzugte Betriebsart eingestellt werden.

3.2 Neue Funktionen in Apollo 1.8

Apollo 1.8 verfügt über einen verbesserten Layout Editor, der nun in der Baumstruktur ebenfalls Knoten für die Bildwand, die Default Area , Regionen und Viewerquellen enthält. Außerdem kann eine zweite Baumansicht aktiviert werden, um Objekte über Ziehen und Ablegen in Layouts einzufügen.

Der Remote Desktop zeigt nun von den Quellen im Viewer Fenster eine Vorschau ein, sofern dies möglich ist. Für den FRG Viewer steht keine Vorschau zur Verfügung, für diesen Viewer Typ können anstelle der Vorschau Statusanzeigen der Quelle mit Hilfe definierter Bitmaps angezeigt werden.

Der FRG Viewer hat verbesserte Eigenschaftendialoge für die Streaming Video Card und unterstützt bereits SCN-

3.3 Neue Funktionen in Apollo 1.7

Apollo 1.7 kommt mit dem Scenario Controller, der es erlaubt, über eine Bedienoberfläche eine Folge von Apollo Aktionen zu definieren, die über Trigger zeitgesteuert ablaufen.

Apollo 1.7 unterstützt nun auch die Projektionssysteme OverView cPU67-DL und die QuadSDI Eingangskarte für Eos/Argus. Der Layout Editor erlaubt nun das automatische Laden von Layouts und die Wahl der Behandlung unerwarteter Fenster. Das API wurde diesen Funktionen entsprechend erweitert.

3.4 Neue Funktionen in Apollo 1.6

Die Funktionserweiterung von Apollo 1.6 umfasst die neuen Anwendungen ProServer, ProViewer und RemotePointer. Außerdem unterstützt der FRG Viewer die Streaming Video Card, und der VNC Viewer zusätzlich den TightVNC Server. Das API wurde diesen Funktionen entsprechend erweitert.

3.5 Neue Funktionen in Apollo 1.5

Die Anzahl der Viewer wurde um einen **VNC** kompatiblen Viewer erweitert. Dieser Viewer erlaubt es, Bildschirminhalte von Host Workstations auf der Bildwand darzustellen.

Die Geräteunterstützung für **OverView D** wurde erweitert.

Bestehende Apollo Projekte werden nun automatisch nach Apollo 1.5 konvertiert. Diese Funktionalität erfordert, dass das Apollo Projekt mit einer Version von Apollo 1.4x erzeugt worden ist.

Das **SOAP API** Interface erlaubt es, kundenseitige Anwendungen in Apollo zu integrieren.

Im Web Viewer lassen sich nun Navigationsleisten ein- oder ausblenden.

3.6 Neue Funktionen in Apollo 1.4

Zu der neuen Funktionalität, die Apollo 1.4 bereit stellt, zählt neben der Unterstützung weiterer Gerätetypen vor allem die Bereitstellung mehrerer Viewer.

Als neue Geräte werden die **digitale Visu**, der **digitale Phoenix Projektor** und der **Matrixswitcher** unterstützt.

Viewer sind Anwendungen, die auf der Bildwand laufen, und verschiedene Inhalte darstellen. Apollo 1.4 umfass folgende Viewer:

FRG Viewer zur Darstellung und Steuerung analoger Video- und RGB-Signale, die an eine BigVideo Card, QuadVideo Card oder RGB-Input Card im Eos angeschlossen sind

Visu Viewer zur Darstellung und Steuerung analoger Video- und RGB-Signale, die an eine Video oder RGB Eingangskarte einer digitalen Visu angeschlossen sind.

Cottus Viewer zur Darstellung von Bildschirminhalten von Host Workstations auf der Bildwand.

Web Viewer zur Darstellung von Internet-Seiten.

Mpeg Viewer zur Darstellung von digitalen Video

VTplus Viewer zur Darstellung von Video Text Seiten.

Alle diese Viewer laufen in Fenstern ab, die auf der Bildwand beliebig positionierbar, frei verschiebbar und skalierbar sind und in mehreren Instanzen geöffnet sein können. Die Steuerung erfolgt über Remote-Control.

Die bisher von Apollo bereit gestellten Applikationen wie **Layout Selector**, **Remote Desktop**, **Device Manager** müssen nun nicht mehr als eigenständige Anwendung gestartet werden, sondern sind in den **Apollo Explorer** eingebunden. Nun genügt das Starten einer einzigen Anwendung, um Zugriff auf sämtlichen Funktionen aller Applikationen zu haben, die auf dem Control Room Bus laufen.

Der **Apollo Layout Editor**, mit dem **Layouts** und **Regionen** definiert werden, ist nach wie vor eine eigenständige Applikation, die auf jedem beliebigen Rechner im Netzwerk ausgeführt werden kann, solange auf die Layout Datenbank von diesem Rechner aus zugegriffen werden kann.

4 Installation

4.1 Empfehlung



Vor der Installation empfiehlt es sich, die Readme Datei zu lesen. Diese Datei enthält auch Informationen, die bei der Erstellung des Handbuches noch nicht vorlagen. Die Datei befindet sich auf der CD-ROM in dem Order

...\Apollo (CRS-3045)\Apollo 1.7

4.2 Voraussetzungen

- Windows 2000 Service Pack 4 oder höher
- Internet Explorer 6.0 SP1 oder höher
- Windows Scripting Host 5 oder höher
- Barco TASK-2k-09 (for TransForm A controller)

bzw.

- Windows XP Service Pack 2 oder höher
- Internet Explorer 6.0 SP1 oder höher
- Windows Scripting Host 5 oder höher
- Barco TASK-XP-09 (for TransForm A controller)

- Barco Snmp RcAgent 1.6 (für den Geräte Manager)
- Barco Windows driver suite 4.2 (für den TransForm A Controller)
- Funk Software Inc. Proxy Host 5.1 (für den Cottus Viewer), Gateway 5.1
- VNC 3.3.7 (für den VNC kompatiblen Viewer)
- TightVnc 1.2.9 (für den VNC kompatiblen Viewer)

- Microsoft Visio2000 oder höher (für den Apollo Configurator)
- Microsoft VisualStudio 6.0 SP4 (für Software Entwicklung)
- Barco OCM 1.2 für die OverView D Projektionsmodule



Sind auf der Bildwand Viewer vorgesehen, so ist darauf zu achten, dass das Eos über genügend Arbeitsspeicher verfügt. Jede Instanz der Viewer benötigt zwischen 20MB und 30MB RAM!



Für den **Control Room Configurator** ist Microsoft Visio 2000 erforderlich!

Bei der Installation von Apollo wird überprüft, ob diese Voraussetzungen erfüllt sind. Gegebenenfalls erfolgt die Aufforderung, die betreffende Software zu installieren. Anschließend muss die Installation von Apollo erneut gestartet werden.

Da im Gegensatz zu Windows 2000 die Applikation Windows Scripting Host bei Windows NT nicht enthalten ist, ist diese Applikation auf der Installations-CD im Unterverzeichnis public zu finden.

Zur Installation von Apollo sind administrative Rechte erforderlich. Sollte während des Installationsvorgangs der Rechner neu gebootet werden, muss auch nach dem Reboot das Einloggen mit administrativen Rechten erfolgen.



Bitte beachten Sie folgende Installationsreihenfolge: Zuerst wird das Betriebssystem installiert, dann die Software auf Systemebene (Windows Driver Suite, Barco RC Agent), und anschließend Anwendungssoftware (Apollo, Octopus, Screen Host).

4.3 Verwendete Ports

Apollo wird folgende Ports verwenden:

Anwendung	**Port**
Control Room Bus	TCP/IP Ports: 4570 and 4571
CottusViewer / Proxy Host	UDP Port: 1505
CottusViewer / Proxy Host	UDP Port: 2303
VncViewer / VncServer / TightVncServer	TCP/IP Port: 5900
ProServer / ProViewer / RemotePointer	TCP/IP Port: 4580
TCP/IP Command interface	TCP/IP Port 4585
SnmpMngr	TCP/IP Port 4701
RcAgent	TCP/IP Port 4700
OCM	TCP/IP Port 6063 und 4702



Windows XP SP2 aktiviert die Firewall und schließt dabei sämtiche Ports. Achten Sie darauf, die Ports wieder zu öffnen. Apollo läuft wenn, wenn es nicht kommunizieren kann.



Bitte überprüfen Sie, ob eine Firewall installiert und aktiviert ist. Apollo funktioniert nur dann, wenn die oben angegebenen Ports geöffnet sind.
Um die Ports zu öffnen, gehen Sie wie in der Bedienungsanleitung zu Ihrer Firewall beschrieben vor.

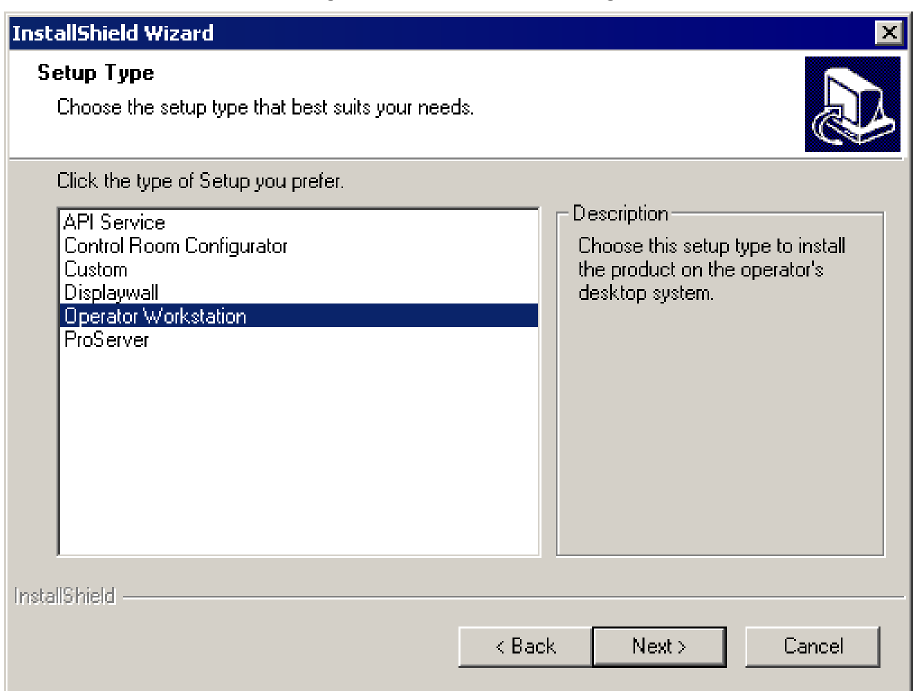
4.4 Setup

Zur Installation der Apollo Software sind administrative Rechte erforderlich.



Ist auf dem System bereits eine ältere Version von Apollo installiert, muss sie vor einer Neuinstallation de-installiert werden, siehe De-Installation von Apollo. Die Dateien im Apollo Project-Verzeichnis bleiben bei der De-installation erhalten!

Legen Sie die CD in das Laufwerk des Rechners ein und starten Sie das **setup.exe**. Der InstallShield Wizard führt Sie durch die Installation. Folgen Sie diesen Anweisungen.



Komponente	Beschreibung
API Service	Diese Komponente erlaubt es, kundenseitige Applikationen in Apollo zu integrieren und das Programm Apollo Scenario Management einzusetzen..
Control Room Configurator	Diese Komponente benötigt Microsoft Visio. Installieren Sie diese Komponente auf dem Rechner, auf dem Sie das Apollo Project konfigurieren möchten.
Custom	Über diese Komponente können Sie eine oder mehrere der folgenden Komponenten installieren:
Displaywall	Installieren Sie diese Komponente auf dem Steuerrechner der Display Wall (Eos/Argus).
Operator Workstation	Siehe unten.
Layout Editor	Der **Layout Editor** muss überall dort im Netzwerk installiert werden, von wo aus man Layouts erstellen oder bearbeiten will.
Control Room Configurator	Siehe oben. Diese Komponente benötigt Microsoft Visio.
Displaywall	Installieren Sie diese Komponente auf dem Steuerrechner der Display Wall (Eos).

Operator Workstation	Auf einem beliebigen Arbeitsplatz im Netzwerk, an dem man mit Hilfe der interaktiven Applikationen die Display Wall manipulieren will, müssen die Client Komponenten installiert werden..
ProServer	Auf jeder Workstation, deren Display auf der Bildwand oder auf einem anderen Computer über den ProViewer angezeigt werden soll, oder die mit Hilfe der RemotePointer Anwendung bedient werden soll, muss diese Server Anwendung installiert werden.

Selektieren Sie die gewünschte Komponente. Wird **Custom** gewählt, so müssen die Komponenten, die installiert werden sollen, im Dialog **Select Components** spezifiziert werden.

- Wenn nicht anders angegeben, werden die notwendigen Dateien ins Verzeichnis **C:\Program Files\Barco Apollo** installiert.
- Bei der Installation der Apollo-Komponenten wird auch der Control Room Bus als Service installiert und Apollo Shortcuts generiert.
- Die Installation läuft vollständig automatisch ab.
- Am Schluss der Installation wird der Dialog **Settings** eingeblendet. Geben Sie dort das Apollo Projekt Verzeichnis an. Beenden Sie den **Settings** Dialog mit Ok.
- Damit ist die Installation von Apollo abgeschlossen.
- Auch nach erfolgter Installation kann das System jederzeit über den Shortcut **Start|Programme|Barco Apollo|Settings** projektspezifisch umkonfiguriert werden, siehe dazu auch Projektspezifische Konfiguration.
- Während der Installation wird das Projektverzeichnis erstellt, in dem u. a. das Unterverzeichnis ApolloDatabase ist. Auf dieses Unterverzeichnis greift der **Layout Editor** direkt zu. Wird also der **Layout Editor** auf einer anderen Workstation gestartet, so muss dieses Unterverzeichnis freigegeben werden.



Falls Apollo auf dem Betriebssystem Windows XP installiert worden ist, muss jeder Benutzer Schreibrechte auf dem Verzeichnis des Apollo Projects haben. Ändern Sie die Zugriffsrechte für diesesVerzeichnis entsprechend! Ohne Schreibrechte läuft Apollo nicht!

4.5 Upgrade von Apollo 1.3 auf Apollo 1.4

Das Upgrade von Apollo 1.3 auf Apollo 1.4 erfolgt in 2 Schritten:

4.5.1 1. Konvertierung der Apollo Datenbank

Zur Konvertierung rufen Sie das Programm Databaseconvertor auf. Hierzu klicken Sie im Windows Explorer auf die Datei **C:\Program Files\Barco Apollo\Program\Databaseconvertor.exe.** Es erscheint folgender Dialog:



Abbildung 1
Datenbank konvertieren

Klicken Sie auf die Schaltfläche mit den drei Punkten (**Durchsuchen**), und wählen Sie die **Apollo Database** aus. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Konvertieren**, um die Datenbank in das erforderliche Format für Apollo 1.4 zu konvertieren.



Konvertiert werden kann nur eine mit Apollo Release 1.1, 1.2 oder 1.3 erstellte Datenbank.

Setzen Sie die Option **Use Regions**, wenn in der Datenbank **Regionen** definiert sind und Sie diese beibehalten möchten. Ist diese Option nicht gesetzt, werden die **Regionen** verborgen. Sie können jedoch jederzeit nachträglich im **Layout Editor** wieder sichtbar gemacht werden (Menü **Eigenschaften|Display Wall|Regionen verwenden**)

4.5.2 2. Erzeugung aktueller Konfigurations-Dateien

Die Installation eines neuen Apollo Software Releases erfordert immer das Update der Visio Konfigurationsdatei des Apollo Projects, um die Konfigurationsdateien für das aktuelle Release anzupassen.

Sämtliche Konfigurationsdateien (*.ini, *.cn) werden in Apollo 1.4.1 vom Control Room Configurator erzeugt.



Wurde im **Setup** der Control Room Configurator gewählt, und erfolgte die Installation in das Standardverzeichnis, dann wurde ein Ordner ...**Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator** angelegt.

Kopieren Sie diesen Ordner in folgendes Verzeichnis:

... \Visio\Solutions

Die Erzeugung aktueller Konfigurationsdateien für ein bereits bestehendes Projekt verlangt folgende Schritte:

- Starten Sie Microsoft Visio und öffnen Sie die Vorlage **Control Room Configuraton.vst**
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Vorlage, um das Kontext-Menü zu öffnen.
- Wählen Sie aus dem Kontext-Menü den Befehl **Import and Upgrade Drawing**
- Es öffnet sich die Dialogbox zum Öffnen einer Datei. Wählen Sie die Visio Konfigurationsdatei des existierenden Projekts.
- Die Datei wird importiert. Dabei werden gleichzeitig die Schablonen aktualisiert.
- Speichern Sie die Datei.
- Erzeugen Sie die Konfigurationsdateien über den Befehl **Export Files** im Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste.
- Kopieren Sie die Konfigurationsdateien in das **Apollo Project** Verzeichnis.



Geräte, die dem LCD-DLP Protokoll folgten, werden automatisch auf den Barco RC Agent upgedated.

Apollo 1.4 unterstützt ausschließlich den Barco RC Agent.



Apollo verfügt über die Komponente Security Provider, um verschiedenen Benutzergruppen spezifische Zugriffsrechte erteilen zu können. Die Information für den Security Provider liegt in der Datei AccessGroups.ini, die im Unterverzeichnis ServerData im Apollo Project Verzeichnis abgelegt sein muss.

Dieses Unterverzeichnis und eine Bespielsdatei werden erzeugt, wenn man den Settings Dialog mit OK verläßt. Anschließend kann die AccessGroups.ini-Datei bearbeitet und angepaßt werden. Die Änderungen werden übernommen, nachdem der Apollo Settings ein weiteres Mal gestartet und mit OK beendet worden ist. Weitere Informationen über die AccessGroups.ini-Datei sind in Benutzergruppen definieren **zu finden.**

4.6 Upgrade von Apollo 1.4auf Apollo 1.4.SR1

Beim Upgrade von Apollo 1.4. auf Apollo 1.4.1 müssen lediglich die aktuellen Konfigurationsdateien erzeugt werden (siehe oben). Die Datenbank hat bereits das richtige Format; eine Konvertierung ist nicht notwendig.

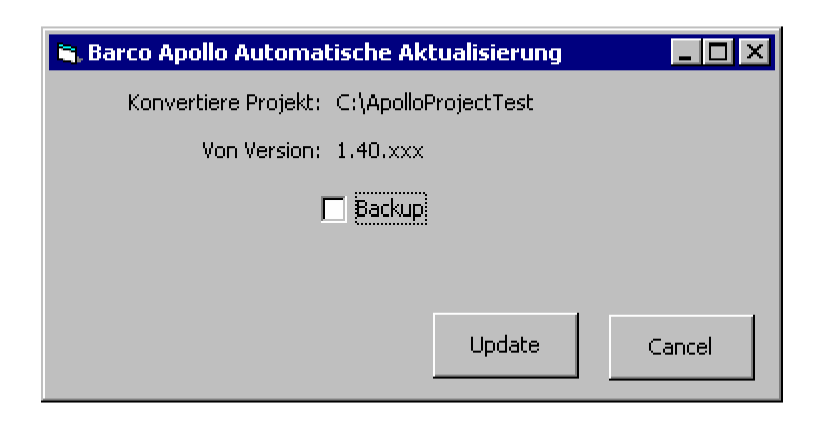


Ab Apollo 1.4SR1 wird die Datei SerialCommandInterface.ini aufgespaltet in eine SerialCommandInterfaceBasic.ini, in der die Parameter für die Serielle Schnittstelle definiert werden, und in die Datei SerialCommandInterface.ini, in der die Muster zugewiesen werden. Beim Upgrade eines Projektes, das mit Apollo 1.4 oder einer früheren Version von Apollo erstellt wurde, bleibt die vorhandene Datei SerialCommandInterface.ini unverändert, und die Einträge über die Baudrate und die Schnittstellen müssen manuell in dieser Datei gelöscht werden. Zusätzlich muss die Visio Datei angepasst werden: die Schablone "Serial Command Interface" der vorher gehendne Apollo Versionen muss durch die Schablone "Command Source" ersetzt werden.

4.7 Upgrade von Apollo 1.4 auf Apollo 1.5

Ein mit Apollo 1.4x erzeugte Projekt wird automatisch nach Apollo 1.5 konvertiert. Es sind keine Benutzereingriffe notwendig.

Beim Starten des Projekts wird die zugrunde liegende Version ermittelt. Handelt es sich um die Version 1.4 oder später, erscheint folgender Dialog:



Möchten Sie vor der Konvertierung ein Backup des Projektes anlegen, wählen Sie **Backup**.



Es können nur Projekte konvertiert werden, die mit einer Apollo Version 1.4x erstellt worden sind. Projekte, die mit früheren Versionen von Apollo erstellt wurden, müssen gemäß der in Upgrade von Apollo 1.3 auf Apollo 1.4 **beschriebenen Vorgehensweise konvertiert werden.**

Bitte beachten Sie: Projekte mit Phoenix Projektoren können nicht automatisch konvertiert werden. Wird ein solches Projekt gestartet, erscheint folgender Hinweis:





Projekte mit Phoenix Projektoren können nicht automatisch konvertiert werden, unabhängig davon, mit welcher Apollo Version sie erstellt wurden. Diese Projekte müssen gemäß der in Upgrade von Apollo 1.3 auf Apollo 1.4 **beschriebenen Vorgehensweise konvertiert werden.**

4.8 Upgrade von Apollo 1.5 auf Apollo 1.6

Ein Apollo Projekt, das mit Apollo 1.5 angelegt worden ist, wird automatisch nach Apollo 1.6 konvertiert.

4.9 Upgrade von Apollo 1.6 auf Apollo 1.7

Ein Apollo Projekt, das mit Apollo 1.6 angelegt worden ist, wird automatisch nach Apollo 1.7 konvertiert.

4.10 Upgrade von Apollo 1.7 auf Apollo 1.8

Ein Apollo Projekt, das mit Apollo 1.7 angelegt worden ist, wird automatisch nach Apollo 1.8 konvertiert.

4.11 Upgrade von Apollo 1.8 auf Apollo 1.9

Ein Apollo Projekt, das mit Apollo 1.8 angelegt worden ist, wird automatisch nach Apollo 1.9 konvertiert.

4.12 Erweiterung einer Display Wall Konfiguration

Jede Erweiterung der Display Wall muss in der Visio Zeichnung ergänzt werden, da sämtliche Konfigurationsdateien (*.ini, *.cn) vom Control Room Configurator erzeugt werden.



Wurde im **Setup** der Control Room Configurator gewählt, und erfolgte die Installation in das Standardverzeichnis, dann wurde ein Ordner ...**Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator** angelegt.

Kopieren Sie diesen Ordner in folgendes Verzeichnis:

... \Visio\Solutions

Die Erzeugung aktueller Konfigurationsdateien für ein bereits bestehendes Projekt verlangt folgende Schritte:

- Starten Sie Microsoft Visio und öffnen Sie die Vorlage **Control Room Configuraton.vst**
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Vorlage, um das Kontext-Menü zu öffnen.
- Wählen Sie aus dem Kontext-Menü den Befehl **Import and Upgrade Drawing**
- Es öffnet sich die Dialogbox zum Öffnen einer Datei. Wählen Sie die Visio Konfigurationsdatei des existierenden Projekts.
- Die Datei wird importiert. Dabei werden gleichzeitig die Schablonen aktualisiert.
- Speichern Sie die Datei.
- Erzeugen Sie die Konfigurationsdateien über den Befehl **Export Files** im Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste.
- Kopieren Sie die Konfigurationsdateien in das **Apollo Project** Verzeichnis.



Ab Apollo 1.4SR3 werden Geräte, die erstmalig von Apollo unterstützt werden, automatisch in die Datei Apollo Explorer.ini des existierenden Apollo Projects eingetragen.

Die benutzerdefinierten Änderungen der Datei Apollo Explorer.ini (z. B. spezifische Kontextmenü-Einträge) bleiben dabei erhalten!

5 Control Room Configurator

Der Control Room Configurator ist eine Visio Anwendung, mit deren Hilfe sämtliche Konfigurationsdateien erzeugt werden.

5.1 Softwarevoraussetzungen

Microsoft Visio2000 oder höher

Für Visio 2003 müssen die folgenden Einstellungen vorgenommen werden (Extras|Optionen):

Makro Sicherheit mittel (empfohlen!) oder klein

Verzeichnisse:

Für Vorlagen: **C:\Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator**

Schablonen: **C:\Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator**

Add-ons: **C:\Program Files\Barco Apollo**

5.2 Installation vom Control Room Configurator

Wurde im **Setup** der Control Room Configurator gewählt, und erfolgte die Installation in das Standardverzeichnis, dann wurde ein Ordner ...**Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator** angelegt.

Kopieren Sie diesen Ordner in folgendes Verzeichnis:

... \Visio\Solutions



Dieses Verzeichnis gilt nur für Visio 2000. Für höhere Visio Versionen muss der o.g. Ordner nicht umkopiert werden, aber im Menü Extras|Optionen die Verzeichnisse entsprechend den oben gemachten Angaben gesetzt werden.

Das Umkopieren erübrigt sich auch in Visio 2000, falls man die Einstellung der Verzeichnisse wie oben vornimmt.

Anschließend befinden sich folgende Dateien in dem Verzeichnis **...\Visio\Solutions\Control Room Configurator**:

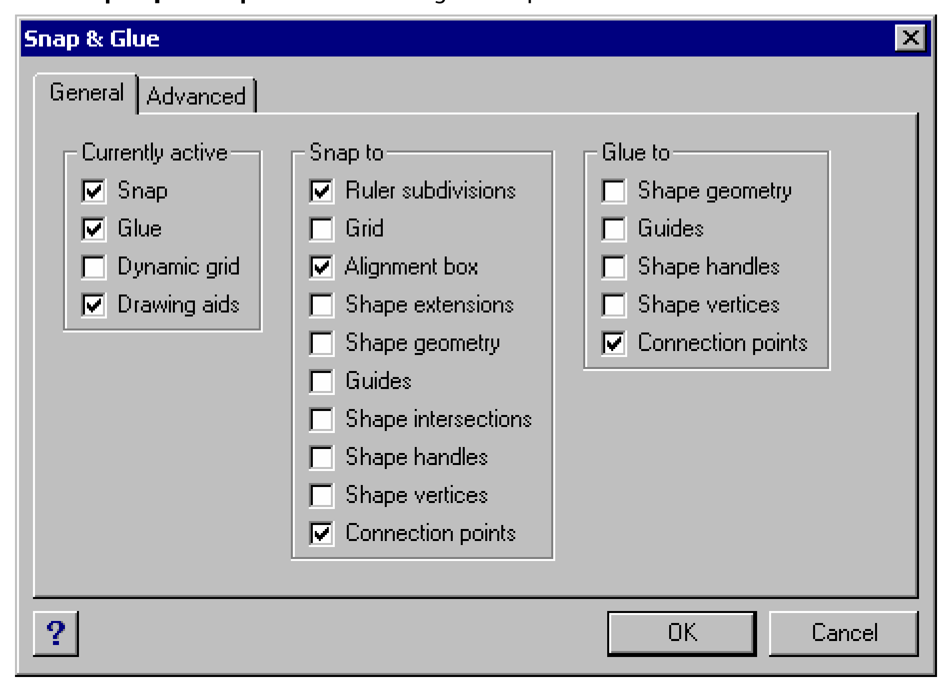
		Bemerkungen
Resources (Ordner)	Apollo.lic Clkserv.cn Excluded Windows.ini Pmxtext.inc Startup.ini	
Samples (Ordner)	Examples.vsd	Beispiele zu Konfiguration
Control Room Configuration.vst		Vorlage, um eine Konfiguration zu erstellen
Connectors.vss		Schablonen (Verbindungen)
Devices.vss		Schablonen (Barco Hardware)
Software.vss		Schablonen (Apollo Software)
Third Party.vss		Schablonen (weitere Produkte)
Masters.vss		Schablonen (weitere Produkte)

5.3 Grundlagen zur Erstellung einer Konfiguration

Allgemeine Kenntnisse über die Bedienung von Microsoft Visio und über den Umgang mit Schablonen werden vorausgesetzt.

5.3.1 Empfohlene Visio Einstellungen:

In **Tools|Snap&Glue|General** bitte folgende Optionen selektieren:





Beim Zeichnen der Projektionsmodule empfiehlt sich die Einstellung Alignment Box.

5.3.2 Vorlage und Schablonen

Im Ordner **...\Visio\Solutions\Control Room Configurator\Samples** befindet sich die Datei **Examples.vsd.** Dies ist ein Konfigurationsbeispiel eines Apollo Projects und zeigt auf, wie man dem **Control Room Configurator** ein Apollo Project konfiguriert.



Ein funktionsfähiges Dokument muss auf der Vorlage **Control Room Configuration** basieren!

Diese Vorlage befindet sich im Ordner **...\Visio\Solutions\Control Room Configurator**

Zur Erstellung eines Apollo Project gehen Sie wie folgt vor:

Wählen Sie **Datei|Neu|Control Room Configurator|Control Room Configuration**

Es öffnet sich ein neues Visio Dokument, das auf der Vorlage **Control Room Configuration** basiert, und die Barco Schablonensammlungen zur Verfügung stellt. Erstellen Sie mit Hilfe dieser Schablonen das Apollo Projekt:

Konfigurieren Sie die Display Wall mit Hilfe der Schablonen in der Sammlung **devices**. Wählen Sie die entsprechenden Projektoren und die Ansteuerung. Führen Sie mit Hilfe der Verbindungsschablonen die Verkabelung aus.

Die Vorlage verwendet die drei Ebenen **Steuerung**, **Daten**, **LAN**. Diese Ebenen werden durch folgende Farben dargestellt:

Ebene	Farbe
Steuerung	Rot
Daten	Blau
Netzwerk	Grün

Diese Ebenen können jede für sich ein- oder ausgeblendet werden

Der **Control Room Configurator** ermöglicht die Abbildung der Hard- und Softwarekonfiguration einer Barco Display Wall mit Hilfe spezifischer Schablonen.

Verbindungslinien (Connectors) können nur an Verbindungspunkten angebracht werden, die sich innerhalb der kleinen roten, blauen, oder grünen Quadrate befinden:

Rotes Quadrat:	Anschluss Steuerung
Blaues Quadrat:	Anschluss für Daten
Grünes Quadrat:	Anschluss an das Netzwerk (LAN)

Verbindungen sind nur innerhalb einer Ebene möglich! Ungültige Verbindungen klicken nicht in die Verbindungspunkte ein!



Verbindungslinien, die als Punktlinie dargestellt werden, führen zu ungültigen Konfigurationsdateien! Verbindungen sind nur innerhalb einer Ebene (Farbe!) möglich. Verbindungslinien können nur an Verbindungspunkten angebracht werden.



In früheren Apollo-Versionen gab es zwei Typen von Steuerprotokoll (Barco LCD-DLP Agent Protokoll und Barco RC Agent Protokoll) und damit von Geräten. Jetzt gibt es nur noch das **Barco RC Agent** Protokoll, mit dem jedes Gerät einer Barco Display Wall angesprochen werden kann.

Es gibt 4 Gruppen von Schablonen:

Schablonen-Sammlung	Inhalt
Connectors.vss	Verbindungen
Devices.vss	Barco Hardware
Software.vss	Apollo Software
Third Party.vss	weitere Produkte

Für die meisten Objekte sind Eigenschaften definiert, in die die Werte der Parameter eingegeben werden können, die für das Erzeugen der Konfigurationsdateien notwendig sind.



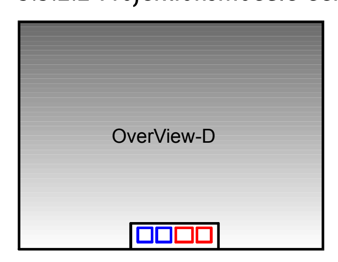
Die eingegebenen Werte dürfen keine Leerzeichen enthalten!

Das Eigenschaften-Fenster kann permanent geöffnet sein (**View|Custom Properties**). Dieser Befehl steht sowohl im Menü als auch im Kontextmenü (rechte Maustaste) zur Verfügung.. Ein Doppelklick auf das Objekt öffnet ebenfalls das Eigenschaften-Fenster.

Im folgenden werden die Schablonen, die die Barco Hardware und Barco Software repräsentieren, kurz vorgestellt.

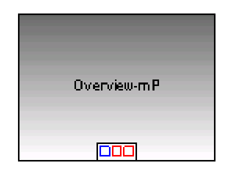
5.3.2.1 Schablonensammlung Devices.vss

5.3.2.2 Projektionsmodule der OverView D Serie



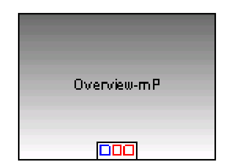
Custom Properties:	**Type of Module**	OverView D
	Address	Eingabe eines Wertes zwischen 1 ... 255
Anschlusspunkt Daten (blau):	**DVI_ Digital_Input**	Verbindung möglich mit • **DVI_ Digital_Output** der UGX Grafikkarte
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.3 Projektionsmodul OverView cPU67-DL



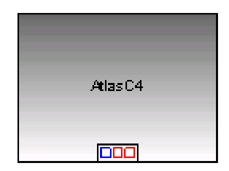
Custom Properties	Type of Module	OverView-PU (sollte nicht geändert werden)
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_digital_Input**	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** • der digitalen Grafikkarte
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input** **Serial_Output**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.4 Projektionsmodul OverView-mP



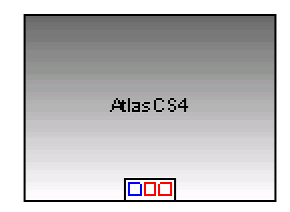
Custom Properties	Type of Module	OverView-mP (sollte nicht geändert werden)
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_digital_Input**	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** • der digitalen Grafikkarte • dem digitalen Ausgang von Hermes D2D • dem digitalen Ausgang von Hermes V2A
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.5 Projektionsmodul Atlas C4



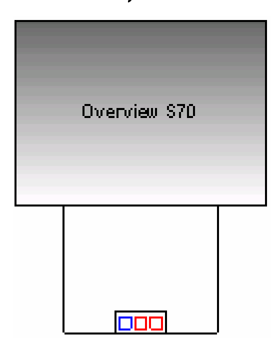
Custom Properties:	**Type of Module**	Atlas C4 (sollte nicht geändert werden)
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_digital_Input**	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** • der digitalen Grafikkarte • von Hermes D2D • von Hermes V2A
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.6 Projektionsmodul Atlas CS4



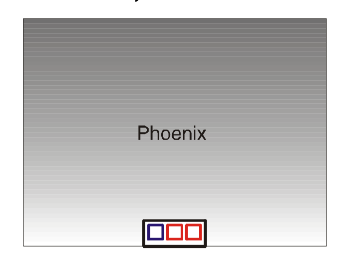
Custom Properties:	**Type of Module**	Atlas CS4 (sollte nicht geändert werden)
	Address	Eingabe eines Wertes zwischen 1 ... 255
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_analog_Input**	Verbindung möglich mit • **VGA_analog_Output** der analogen Grafikkarte • **DVI_Analog_Digital_Output** der AGX Grafikkarte • analogem Video- / RGB-Signal
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.7 Projektionsmodul S70



Custom Properties:	**Type of Module**	S70 (sollte nicht geändert werden)
	Address	Eingabe eines Wertes zwischen 1 ... 255
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_analog_Input**	Verbindung möglich mit • **VGA_analog_Output** der analogen Grafikkarte • **DVI_Analog_Digital_Output** der AGX Grafikkarte • analogem Video- / RGB-Signal
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input** **Serial_Output**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.8 Projektionsmodul Phoenix DX



Custom Properties:	**Type of Module**	Phoenix (sollte nicht geändert werden)
	Address	Eingabe eines Wertes zwischen 1 ... 255
Anschlusspunkt Daten (blau):	**DVI-Input**	Verbindung möglich mit • **VGA_digital_Output** der digitalen Grafikkarte • **DVI_Analog_Digital_Output** der AGX Grafikkarte
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

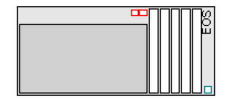
5.3.2.9 Switchbox Hermes D2D

Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_digital_Input**	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** der digitalen Grafikkarte
	VGA_digital_Input	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** der digitalen Grafikkarte
	VGA_digital_Output	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Input** der Projektionsmodule
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.10 Switchbox Hermes V2A

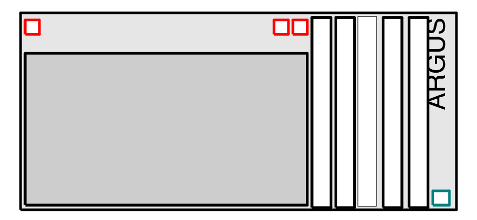
Anschlusspunkt Daten (blau):	**VGA_digital_Input**	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Output** der digitalen Grafikkarte
	VGA_Analog_Input	Verbindung möglich mit analogem Video- / RGB-Signal
	VGA_digital_Output	Verbindung möglich mit **VGA_digital_Input** der Projektionsmodule
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Input**	Verbindung möglich mit **Serial_Output** des vorhergehenden Gerätes bzw. dem Steuerrechner
	Serial_Output	Verbindung möglich mit **Serial_Input** des nachfolgenden Geräts

5.3.2.11 Steuerrechner Eos



Custom Properties	**Name**	Geben Sie den Namen des Rechners im Netzwerk ein. Wenn der Name definiert ist, darf keine IP Adresse angegeben werden
	Reserved COM Ports	Wählen Sie aus dem Listenfeld die Anzahl der reservierten COM Ports aus (WindowsNT: 4, Windows2000: 2). Die COM Ports der seriellen Schnittstellen bekommen dann die nachfolgenden Nummern (3 / 4, bzw. 5 / 6)
	IP Address	Falls der Rechner keinen Namen hat, tragen Sie hier die IP Adresse des Rechners ein. Die Eigenschaft Name bleibt dann undefiniert!
	Number of Viewers	Hier wird die Anzahl der Viewer des Apollo Projects eingetragen. Nach dieser Anzahl wird der benötigte Speicherbedarf für die Kommunikation ausgerechnet.
Netzwerk (Grün):	**LAN**	Verbindung möglich mit LAN
Steuerung (rot):	**Serial_Output Com1**	Verbindung mit **Serial_Input** eines Gerätes. Geben Sie die Baudrate an!
	Serial_Output Com2	Verbindung mit **Serial_Input** eines Gerätes. Geben Sie die Baudrate an!
	Parallel_Output LPT1	
	Parallel_Output LPT2	
PCI Slots		Zur Aufnahme von PCI Karten (OVT analog, OVT digital, AGX Grafikkarte, BigVideo Card, QuadVideo Card, RGB-Input Card, PCIExtCard (Verbindung mit PCI Ext13 Slot)
Software Container		Apollo Base Desktop Server SNMP Manager SNMP Agent RC Device Command

5.3.2.12 Steuerrechner Argus / TransForm A

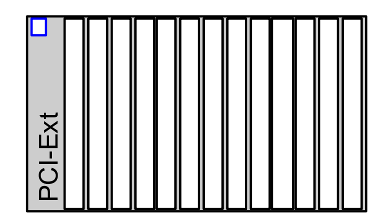


Custom Properties	**Name**	Geben Sie den Namen des Rechners im Netzwerk ein. Wenn der Name definiert ist, darf keine IP Adresse angegeben werden
	Reserved COM Ports	Wählen Sie aus dem Listenfeld die Anzahl der reservierten COM Ports aus (WindowsNT: 4, Windows2000: 2). Die COM Ports der seriellen Schnittstellen bekommen dann die nachfolgenden Nummern (3 und 4, bzw. 5 und 6)
	IP Address	Falls der Rechner keinen Namen hat, tragen Sie hier die IP Adresse des Rechners ein. Die Eigenschaft Name bleibt dann undefiniert!
	Number of Viewers	Hier wird die Anzahl der Viewer des Apollo Projects eingetragen. Nach dieser Anzahl wird der benötigte Speicherbedarf für die Kommunikation ausgerechnet.
Anschlusspunkt Netzwerk (Grün):	**LAN**	Verbindung möglich mit LAN
Anschlusspunkt Steuerung (rot):	**Serial_Output Com1**	Verbindung möglich mit Serial_Input eines Gerätes. Geben Sie die Baudrate an!
	Serial_Output Com2	Verbindung möglich mit Serial_Input eines Gerätes. Geben Sie die Baudrate an!
	Parallel_Output LPT1	
	Parallel_Output LPT2	
PCI Slots		Zur Aufnahme von PCIExtCard (Verbindung mit einer Argus Backplane)
Software Container		Apollo Base Desktop Server SNMP Manager SNMP Agent RC Device Command Tcp Command OCM ArgusScan

5.3.2.13 PCI Extender Box 7 Slot (PCI Extenderbox 7)

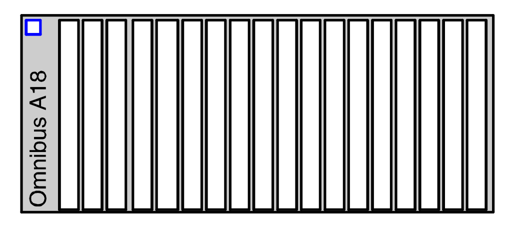
Dieses Produkt ist abgekündigt! Verwenden Sie bitte PCI Extender Box 13 Slot!

5.3.2.14 PCI Extender Box 13 Slot (PCI Extenderbox 6+7)



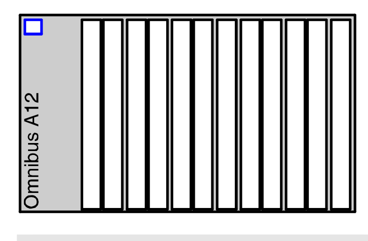
Anschlusspunkt Daten (blau):	**PCI_Bus**	Verbindung möglich mit **PCI_Bus** der PCI ExtCard in einem PCI Slot des Eos

5.3.2.15 TransForm A OmniBus A18



Anschlusspunkt Daten (blau):	**PCI_Bus**	Verbindung möglich mit **PCI_Bus** der Host IF Card in einem PCI Slot des TransForm A

5.3.2.16 TransForm A OmniBus A12

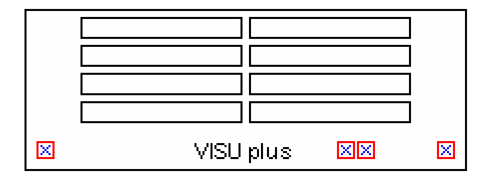


Anschlusspunkt Daten (blau):	**PCI_Bus**	Verbindung möglich mit **PCI_Bus** der Host IF Card in einem PCI Slot des TransForm A

5.3.2.17 Visu



Achtung: Apollo unterstützt ausschließlich Visu mit digitalen Ausgangskarten zur Ansteuerung von digitalen Projektoren in OverView oder Atlas Bildwänden!



Die Eigenschaften dieser Schablone beinhalten die Parameter des Timing. Diese Parameter werden automatisch über die Schalterstellung und die Farbtiefe auf der Grafikkarte gesetzt. Sie können auch manuell eingegeben werden. Manuell eingegebene Werte überschreiben die Standardwerte durch die Schalterstellung der Grafikkarte.



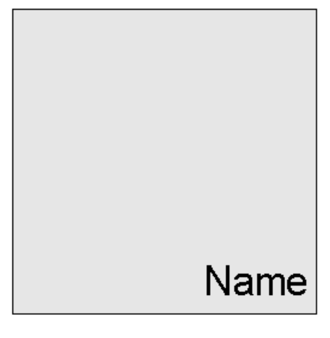
Es wird empfohlen, die Werte der Parameter über die Schalterstellung und Farbtiefe der Grafikkarte automatisch zu setzen.

Custom Properties	**Linux File** **Win32 File**	/opt/barorc/etc/VISU960_1_5_EOS.o C:\Program Files\ Barco RC Agent\Visu960+D_EOS.o
	Hardware Handshake	Ein (ON, benötigt ein spezielles Kabel) oder Aus (OFF)
	HWHorzPhase	
	HWVertPhase	
	HWColorKeyRed	
	HWColorKeyGreen	
	HWColorKeyBlue	
	HWBackgroundRed	
	HWBackgroundGreen	
	HWBackgroundBlue	
	HWHorzResolution	
	HWVertResolution	
	HWInternalTotalPixels PerLine	
	HWInternalTotalLines PerFrame	
	HWOutputTotalPixelsP erLine	
	HWLinePeriod	
	HWHorzSyncWidth	
Anschlusspunkt	**Serial_input**	Vom Eos oder Steuerrechner (RS232 in)
Anschlusspunkt	**Parallel_input**	Vom parallelen Ausgang des Eos (Reset in)
Anschlusspunkt	**Parallel_output**	Zum parallelen Eingang des nachfolgenden Visu^{Plus} (Reset out)
Anschlusspunkt	**Serial_output**	Zum seriellen Input des nachfolgenden Visu^{Plus} (RS232 out)
Eingangskarten	**Video Input Unit** **RGB Input Unit**	Bis zu 4 Eingangskarten pro Visu^{Plus}
Ausgangskarten	**Digital Output Unit**	Bis zu 4 Ausgangskarten pro Visu^{Plus}



Für 15, 16, and 32 Bit Farbtiefe:
Farbwerte für color key und Hintergrundfarbe: (RGB) 8,0,0
Für 8 Farbtiefe:
Farbwerte für color key und Hintergrundfarbe: (RGB) 0, 0, 0 oder 128, 0, 0

5.3.2.18 Device Group



Custom Properties	**GroupName**	• Tragen Sie hier einen frei wählbaren Namen ein. • Achtung: es dürfen keine Leerzeichen enthalten sein!

5.3.2.19 Analoge Grafikkarte (OVT Analog)

	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**VGA_Analog_Output**	PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box Verbindung möglich mit **VGA_Analog_Input** der Projektionsmodule

5.3.2.20 Digitale Grafikkarte (OVT Digital)

	Custom Properties	**Resolution Switch**	Wählen Sie die Position des Drehschalters aus dem Listenfeld aus, die korrekte Position ist aus der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.
		Color Depth	Wählen Sie die Farbtiefe (8 Bit pro Pixel, oder 16 Bit pro Pixel)
	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**VGA_Digital_Output**	PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box Verbindung möglich mit **VGA_Digital_Input** der Projektionsmodule

Drehschalter	**Projektionsmodul**	**Auflösung**
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480
1	OVERVIEW-ML, OVERVIEW-MD	SVGA 800×600
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768
3		
4	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4	XGA 1024×768
5	OVERVIEW-MP, OVERVIEW-ME	SVGA 800×600
F	analog	software defined

5.3.2.21 Digitale Grafikkarte (AGX Graphic Card)

AGX Graphic Card			
	Custom Properties	**Resolution Switch**	Wählen Sie die Position des Drehschalters aus dem Listenfeld aus, die korrekte Position ist aus der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.
		Color Depth	Wählen Sie die Farbtiefe (8 Bit pro Pixel, oder 16 Bit pro Pixel)
	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**DVI_Analog_Digital_outpt**	PCI Karte für Argus Backplane, Verbindung möglich mit **VGA_Digital_Input** oder **VGA_Analog_Input** der Projektionsmodule

switch	projection module	resolution		DDC active
0	OVERVIEW-ML	VGA	640×480	no
1	OVERVIEW-ML, OVERVIEW-MD OVERVIEW-ME	SVGA	800×600	no
2	OVERVIEW-ML	XGA	1024×768	no
4	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4	XGA	1024×768	no
5	OVERVIEW-MP; ATLAS67C4 OVERVIEW-ME	SVGA	800×600	no
6	digital output, 60 Hz VESA timing	SXGA	1280×1024	no
7	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4 (LCD Typ F)	XGA	1024×768	no
8	OverView D Serie, SXGA	SXGA	1280×1024	no
9	Für zukünftige Verwendung vorbehalten			
F	digital output with DDC connected display device provides DDC information	VGA SVGA XGA SXGA UXGA	640×480 800×600 1024×768 1280×1024 1600×1200	yes
	analog output (CRT)	software defined		no

5.3.2.22 4kanalige Grafikkarte (UGX Graphic Card)

	Custom Properties	**Resolution Switch**	Wählen Sie die Position des Drehschalters aus dem Listenfeld aus, die korrekte Position ist aus der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.
		Color Depth	Wählen Sie die Farbtiefe (8 Bit pro Pixel, oder 16 Bit pro Pixel)
	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**DVI_Analog_Digital_outpt**	PCI Karte für Argus Backplane, Verbindung möglich mit **VGA_Digital_Input** oder **VGA_Analog_Input** der Projektionsmodule

Schalter	Projektionsmodul	Auflösung	DDC active
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480	no
1	OVERVIEW-ML, OVERVIEW-MD OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	no
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768	no
4	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4 (LCD Type D, E)	XGA 1024×768	no
5	OVERVIEW-MP; ATLAS67C4 OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	no
6	digital output, 60 Hz VESA timing	SXGA 1280×1024	no
7	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4 (LCD Type F)	XGA 1024×768	no
8	OverView D series, SXGA	SXGA 1280×1024	no
9	Reserved for future use		
F	digital output with DDC connected display device provides DDC information	VGA 640×480 SVGA 800×600 XGA 1024×768 SXGA 1280×1024 UXGA 1600×1200	yes
	analog output (CRT)	software defined	no

5.3.2.23 Argus OmniScaler (AGX OmniScaler)

	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**DVI_Analog_Digital_outpt**	PCI Karte für Argus Backplane, Verbindung möglich mit **VGA_Digital_Input** oder Projektionsmodule

5.3.2.24 BigVideo Card (BigVideo) (abgekündigt)

	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit drei analogen Videoquellen

5.3.2.25 QuadVideo Card (QuadVideo) (abgekündigt)

	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box Verbindung möglich mit vier analogen Videoquellen

5.3.2.26 RGB-Input Card (abgekündigt)

	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit einer RGB-Quelle zur Darstellung auf dem Projektionsmodul und einem Kontrollmonitor

5.3.2.27 Quad Analog Video Card

QuadAnalogVideo	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit vier analogen Videoquellen. Diese Karte erfordert Argus OmniScaler!

5.3.2.28 Dual RGB Input Card

Dual RGB Input	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit 2 RGB Quellen. Diese Karte erfordert Argus OmniScaler!

5.3.2.29 Streaming Video Card

Streaming Video	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit 3 (4) digitalen Videoquellen Diese Karte erfordert Argus OmniScaler!

5.3.2.30 Quad SDI video card

Quad SDI Video	Anschlusspunkt Daten (Blau):		PCI Karte für Eos oder PCI Extender Box oder Argus Backplane Verbindung möglich mit 4 SDI Videoquellen Diese Karte erfordert Argus OmniScaler!

5.3.2.31 Video Input Unit (Visu)

IPU Video Anschlusspunkt Daten (Blau):	**Video Input/ Video Output (links)** **SVHS Input/ SVHS Output (rechts)**	Video Eingangskarten für Visu^Plus, Video Eingang über BNC Anschlüsse, S-Video Eingang über 4-pin Mini-Din Anschluss, durchgeschleift.

5.3.2.32 RGB Input Unit (Visu)

IPU RGB Anschlusspunkt Daten (Blau):		RGB Eingangskarten für Visu^Plus, .

5.3.2.33 Digital Output Unit (Visu)

OPU digital Anschlusspunkt Daten (Blau):	**RGB IN/ Out**	Von der digitalen Graphikkarte im Eos auf den digitalen Eingang RGB IN, vom digitalen Ausgang OUT zum Projektionsmodul.(PanelLink oder DVI)

5.3.2.34 PCI Ext Card

	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**PCI_Bus**	PCI Karte für Eos Verbindung möglich mit **PCI_Bus** einer PCI Extender Box

5.3.2.35 Host IF Card

	Anschlusspunkt Daten (Blau):	**PCI_Bus**	PCI Karte für TransForm A Verbindung möglich mit **PCI_Bus** einer PCI Extender Box

5.3.2.36 Serial I/O card

I/O card	Serielle Schnittstellen (rot):	**Serial_Output COM3** **Serial_Output COM4** **Baudrate 9600**	PCI Karte für Eos Bietet 2 zusätzliche serielle Schnittstellen, z. B. zum Anschluss einer Visu

5.3.2.37 I/O card Parallel Port

I/O card	Serielle Schnittstellen (rot):	**Parallel_Output**	PCI Karte für Eos Bietet eine zusätzliche parallel Schnittstelle

5.3.3 Schablonensammlung Software.vss

5.3.3.1 Apollo Base

Custom Properties	**Function**	Setzen Sie diese Eigenschaft auf **Master**, **Slave**, oder **Client**
	Clock Server	Setzen Sie diese Eigenschaft auf **True**, wenn dieses Eos der Zeitgeber für das Apollo-System sein soll.



In jeder Apollo Konfiguration muss ein **Master** sein!

5.3.3.2 SNMP Manager

Custom Properties	**Trap port**	Geben Sie die Nummer des **TCP/IP Ports** ein, der Traps von den **SNMP Agents** empfangen soll

5.3.3.3 SNMP Agent RC

Custom Properties	**Read community**	Geben Sie hier **public** ein
	Write community	Geben Sie hier **barco** ein
	Type of agent	**RC**
	Port	Geben Sie hier den **TCP/IP-Port** ein, über den der Agent die Kommandos vom **SNMP Manager** empfängt.

5.3.3.4 Desktop Server

Custom Properties	**Path**	Soll die Apollo Datenbank nicht lokal auf dem Desktop Server, sondern auf einem beliebigen Rechner im Netzwerk sein, geben Sie hier bitte den vollständigen Pfad zur Apollo Datenbank an.

5.3.3.5 Device Command

Custom Properties	keine	

5.3.3.6 Argus Scan

ARGUS Scan Server

Custom Properties	Path	Nur in Verbindung mit Apollo API

5.3.3.7 Tcp Command

TcpCMD

Custom Properties	Port	4585

5.3.3.8 OCM

OCM

Custom Properties	**Owner**	Barco
	Location	Kuurne
	Password	barco
	SNMP Port	6063
	SNMP Port	4702
	Read Comm	public
	Write Comm	barco

5.3.3.9 Data field

BARCO

Copyright:			Project
Last Edit: 19.11.2003	Page Page-1	Version 1.4.4	Document Context
Filename			Title

Dieses Informationsfeld kann nicht editiert werden, sondern übernimmt die Einträge aus dem Dateinamen, dem Datum der letzten Bearbeitung sowie aus einigen Angaben im Dialogfeld **Datei | Eigenschaften**.

Zwischen den Angaben im Dialogfeld **Datei | Eigenschaften** und den Einträgen im **Data field** besteht folgende Zuordnung:

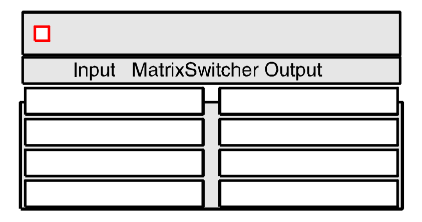
Data field	**Dialogfeld Datei | Eigenschaften**
Copyright	Firma
Project	Kategorie
Document Context	Thema
Title	Titel



Ab Version 1.4.4 des Control Room Configurators wird die Version anzeigt, mit der die Visio Zeichnung erstellt worden ist.
Die Aktualisierung der Version erfolgt erst beim Drucken bzw. Speichern der Visio Konfiguration!

5.3.4 Schablonensammlung Barco 3rd Party Devices.vss

5.3.4.1 Matrix Switcher



Custom Properties	**Name** **Switches**	Sinnfälliger Name für den MatrixSwitcher Anzahl der Ein-/Ausgänge

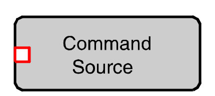


Nach Eingabe der Anzahl der Ein-/Ausgänge verändert wird die Schablone entsprechend angepaßt.

5.3.4.2 Command Source



Diese Schablone ersetzt die Schablone SerialCommandInterface. In Projekten, die mit früheren Versionen des Control Room Configurators erstellt wurden, und in denen die Schablone SerialCommandInterface verwendet wurden, muss diese Schablone händisch durch die Schablone Command Source ersetzt werden, damit dann beim Exportieren aktuelle Konfigurationsdateien erzeugt werden.



Anschlusspunkt (red)	Serielle Schnittstelle	Zum Anschluss an die Serielle Schnittstelle COM1 oder COM2 von Eos/Argus



Diese Schablone bestimmt die Baudrate und den seriellen Port in der Datei SerialCommandInterfaceBasic.ini.

Ist CommandSource in der Visio Zeichnung enthalten, und gibt es im Apollo Project Verzeichnis noch keine Datei SerialCommandInterface.ini, dann wird beim Schließen des Setting Dialogs eine Beispieldatei erzeugt, die dann entsprechend editiert und modifiziert werden muss, vgl. Anpassung der Konfigurationsdatei.

5.3.5 Erzeugung der Konfigurationsdateien

Zur Erzeugung der Konfigurationsdateien ist es erforderlich, dass die gesamte Bildwand und ihre Ansteuerung als Visio Plan auf der Basis der Vorlage **Control Room Configuration** erstellt wird.



Korrekte Konfigurationsdateien können nur dann erstellt werden, wenn sämtliche verwendete Hard- und Software-Komponenten auch Bestandteile des Konfigurationsplanes sind!

Achten Sie auf die korrekte Verbindung der einzelnen Geräte!

Um eine hierarchische Struktur der Geräte zu erzeugen, können diese mit der Schablone **DeviceGroup** gruppiert werden.

Verwenden Sie **DeviceGroup** auch, um der Bildwand (des Apollo Projekts) einen frei wählbaren Namen zu geben.

Die **Namen** der Geräte und ihre **logische Adressen** werden vom System selbstständig festgelegt.

Speichern Sie die Datei.

Klicken Sie zum Erzeugen der Konfigurationsdateien mit der rechten Maustaste auf den Hintergrund der Visio Seite und wählen Sie **Export** aus dem Kontextmenu.

5.3.6 Kopieren der Konfigurationsdateien

Beim Exportieren werden in dem Ordner, in dem die Konfigurationsdatei gespeichert worden ist, Unterverzeichnisse erzeugt, in denen die benötigten Konfigurationsdateien gespeichert werden.

Die Konfigurationsdateien für den Steuerrechner der Display Wall liegen im Verzeichnis **...\Dateiname_Rechnername des Steuerrechners**

Die Konfigurationsdateien für die Operator Workstations liegen im Verzeichnis

...**Dateiname_Rechnername der Operator Workstation**

Handelt es sich um ein redundantes Apollo-System, so liegen die Konfigurationsdateien für den Master im Verzeichnis

...\Dateiname_Rechnername des Masters

Die Konfigurationsdateien für den Slave liegen im Verzeichnis

...\Dateiname_Rechnername des Slaves

Kopieren Sie die jeweiligen Dateien in das **ApolloProjekt** Verzeichnis der entsprechenden Workstation.



Falls das System mit einem konfigurierten Apollo Projekt ausgeliefert worden ist, sollte die Datei apollo.lic NICHT mit kopiert werden. Die von Visio erzeugte Datei apollo.lic ist eine Demolizenz, die beim Kopieren die Systemlizenz überschreiben würde!.

- Kopieren Sie die Datei Remotecontrol.ini in das Unterverzeichnis Serverdata
- Kopieren Sie die Datei barcorc.ini in das Installationsverzeichnis des Barco RC Agents
- Kopieren Sie die OCM Konfigurationsdateien (XML-Dateien) in das Installationsverzeichnis des OverView Control Managers.

5.3.7 Update einer Konfiguration

Wird ein Apollo Projekt durch neue Hard- oder Softwarekomponenten erweitert, so muss diese Erweiterung in den ursprünglichen Visio Plan aufgenommen werden. Anschließend werden wiederum über die **Export** Funktion aktuelle Konfigurationsdateien erzeugt, die dann in die jeweiligen Projektverzeichnisse kopiert werden müssen.



Konfigurationsdateien dürfen nicht manuell verändert werden!

6 Viewer

6.1 Konzept der Viewer

Viewer sind Anwendungen, die auf der Bildwand laufen und deren Fenster verschiedene Inhalte anzeigen, wie z. B. Videos, VideoText Seiten, Internet-Seiten, oder Anwendungen, die auf anderen Workstation oder Bildwänden laufen.

Hierbei kann der Inhalt des Viewer Fenster durch eine Bitmap vollständig überdeckt werden (Ausblendung), oder es können Informationen (Text und/oder Logo) an bestimmten Positionen dem Inhalt überlagert werden. Für jeden Viewer können dabei bis zu 4 sogenannter **InDisplay Caption** (IDC) definiert werden.

Während Text frei und beliebig eingegeben werden kann, werden die verfügbaren Bitmaps für den **Ausblende-Modus** und für die **IDCs** für alle Viewer gemeinsam in der Datei **ServerData\Globals.ini** verwaltet. In dieser Datei werden auch die Textfarben, Hintergrundfarben und Zeichengrößen definiert.

Jeder Viewer kann in mehreren Instanzen und mit individuellen Parametern gestartet werden. Mit Hilfe des obligatorischen **Ident** Parameters wird der jeweilige Viewer angesprochen und gesteuert. Wird kein **Ident** Parameter angegeben, wird die Viewer-Applikation erst gar nicht gestartet! Der Ident Parameter muss eindeutig sein!

Die Startparameter werden entweder im Shortcut definiert, oder in der Kommandozeile beim Starten über das Commandline Interface mitgegeben.

Der optionale Parameter **Source** definiert den eigentlichen Inhalt des jeweiligen Viewer-Fensters und ist z. B. eine Web-Adresse (Web Viewer), eine Videoquelle (FRG Viewer) oder der Name einer Client Workstation (Cottus Viewer). Ist der Parameter **Source** nicht definiert, so wird die Viewer Applikation mit grauem Fenster gestartet.

Die Viewer spezifischen Parameter werden bei den jeweiligen Viewern beschrieben.

Wie oben erwähnt, wird der jeweilige Viewer über den **Ident** Parameter gesteuert. Ist ein Viewer gestartet, können die Eigenschaften über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Command Interface modifiziert werden.

In allen Viewer-Anwendungen werden folgende Funktionen werden unterstützt:

- Ein-/Ausblenden der Titelleiste des Viewer Fensters
- Ein-/Ausblenden der Statusleiste des Viewer Fensters
- Ausblenden des eigentlichen Inhalts des Viewer Fensters
- Überlagerung des Fensterinhalts mit bis zu 4 Informationen (Text und/oder Logo)

Je nach Typ des Viewer, können weitere Parameter gesteuert werden.

Die für einen Viewer gewählten Einstellungen werden in einer ini-Datei gespeichert, damit beim nächsten Aufruf des Viewers dieser mit den eingestellten Parametern startet. Da diese Konfigurationseinstellungen nicht nur Viewer spezifisch, sondern auch Benutzer spezifisch sind, sind diese Dateien im jeweiligen Benutzerordner gespeichert (WindowsNT: **....\WinNT\Profile\Benutzername** bzw. Windows2000:... **\Dokumente und Einstellungen\Benutzername**), und zwar in dem Unterordner **... \Local Settings\Application Data\Apollo**)

6.2 Viewer in Apollo 1.9

Apollo 1.9 umfasst folgende Viewer:

Name	Dargestellte Anwendung	Objekt-Typ
FRG Viewer	Analoge Video- / RGB-Quellen, die an die BigVideo, QuadVideo und RGB-Input Card angeschlossen sind bzw. an die QuadAnalog Input Card und die Dual RGB Input Card, oder digitale Videoströme, die an die Streaming Video Card angeschlossen sind, oder SDI Videoquellen, die an die SDI Card angeschlossen sind.	Display Quelle
Visu Viewer	Analoge Video- / RGB-Quellen, die an eine Video Input Unit bzw. RGB Input Unit der Visu angeschlossen sind	Display Quelle
Cottus Viewer	Bildschirminhalte angeschlossener Client Workstations	Display Quelle
VNC Viewer	Bildschirminhalte angeschlossener Client Workstations, kompatibel zu VNC	Display Quelle
Pro Viewer	Bildschirminhalte angeschlossener Client Workstations	Display Quelle
Web Viewer	Internet Explorer 5.0	Web Quelle
MPEG Viewer	Digitales Video	Web Quelle
VTplus Viewer	Video Text	TV Quelle

Drei verschiedene Viewer stehen zur Verfügung, um die Bildschirminhalte angeschlossener Workstation auf der Bildwand darzustellen. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über diese Viewer:

	Cottus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer
Betriebssystem	MS Windows	MS Windows	Multi OS
Bandbreite Bedarf	Niedrig	Mittel	hoch
Antwortverhalten	Synchron zwischen Server und Viewer fast scaling	Asynchrone Aktualisierung	Asynchrone Aktualisierung
Anschluss	Eins zu eins Einer zu vielen**	Eins zu eins Einer zu vielen	Eins zu eins Einer zu vielen
Darstellbarer Bereich	Gesamter Desktop	Gesamter Desktop Frei wählbare Region Fenster einer Anwendung	Gesamter Desktop
Max. Desktop Größe	8 x XGA 16 bpp 6 x SXGA 16 bpp 4 x UXGA 16 bpp	120MB	unbeschränkt
Remote Control	Ja	Ja	ja
Sichere Verbindung	Ja		
API Unterstützung	Vollständig	Vollständig	Vollständig
Record & Playback	Ja**	-	-

- *Für statische Anwendung genügen z.T. 20kb/s, für dynamische MS Power Point Präsentationen können Spitzenbandbreiten bis zu 2MB/s auftreten. Der Bandbreitenbedarf für den ProViewer und den VNC Viewer sind um ein Vielfaches höher als für den Cottus Viewer
- **Benötigt die Software Funk Proxy Gateway!

6.3 Einschränkungen

Der ControlRoomBus unterstützt nicht mehr als 255 Applikationen auf einem Computer.

Die maximale Anzahl der Viewer hängt von der Anzahl der sichtbaren InDisplay Caption ab und beträgt zwischen 90-130.

Der ProServer ist auf 16 Clients beschränkt.

Weder der ProServer noch der VNC Server übertragen "rubber boxes".

Der Cottus-Viewer in Release 1.9 basiert auf Funk Proxy Host 5.1. Das Aufzeichnen und Wiedergeben von Bildschirmsitzungen benötigt den Funk Gateway Server 5.1. Aufzeichnungen, die mit einer früheren Version als 5.1 des Funk Gateway Servers erstellt worden sind, müssen zur Wiedergabe konvertiert werden. Kontaktieren Sie Barco, um diese Dateien zu konvertieren. ”

6.4 Anforderungen an den Hauptspeicher

Wie bereits im Kapitel Systemvoraussetzungen erwähnt, benötigt jeder Viewer ca. 20-30 MB RAM. Zusammen mit dem Speicherbedarf des Betriebssystems (200MB) und den Grundfunktionen von Apollo (100MB), bestimmen die Viewer, mit wie viel Speicher das Eos Grundgerät bzw. der Argus Prozessor aufgerüstet werden muss.

Für die Screen Viewer bestimmt sich der Speicherbedarf auch über die Auflösung des Desktops, dessen Inhalt im Screen Viewer dargestellt werden soll.

Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die Viewer und ihren Speicherbedarf

Viewer	Speicherbedarf
FRG Viewer	7 MB
Web Viewer	20 MB
Cottus Viewer	10 MB + Bildschirmauflösung des Ziel-Desktops
Pro Viewer	10 MB + Bildschirmauflösung des Ziel-Desktops
VNC Viewer	10 MB + Bildschirmauflösung des Ziel-Desktops

Die Bildschirmauflösung der Screen Viewer (Cottus Viewer, Pro Viewer, VNC Viewer) trägt zu folgendem zusätzlichen Speicherbedarf bei:

Bildschirm Auflösung	Speicherbedarf
XGA	3 MB
SXGA	5 MB
SXGA+	6 MB
Double SXGA	10 MB
UXGA	8 MB



Bei der Dimensionierung des Speicherausbaus denken Sie bitte daran, dass das Betriebssystem und die Grundfunktionen von Apollo noch zusätzlich 300MB bedürfen.

6.5 Communication memory



Seit Apollo 1.8 wird der benötigte Speicherbedarf für den Control Room Bus automatisch berechnet, wenn im Apollo Konfigurator im Objekt TransForm A die Anzahl der Viewer eingetragen ist.

Als Faustformel gilt, dass jeder Viewer ca. 210 kB zusätzlich um Grundspeicherbedarf von 4096 kB beiträgt.

Abhängig von der Konfiguration des Apollo Projects (nur Master, Master und Slave) berechnet sich dann der entsprechende Bedarf an communication memory für den Control Room Bus. Dies erfolgt automatisch beim Exportieren der Visio Konfiguration für das Project, vorausgesetzt, dass in den betreffenden Shapes die korrekte Anzahl von Viewern eingetragen ist.

Definiert man N als die Summe aller Viewer in einem Projekt an und M als die Anzahl der Viewer auf dem Computer, so errechnet sich der Bedarf an communication memory wie folgt:

Für den Master Computer: crbComSize=4096+N*210

Für den Client Computer: crbComSize=4096+M*210

Für die Operator Workstation: crbComSize=4096

In einem Master-Slave Project gilt:

Für den Master und Slave Computer: crbComSize=8192+N*420

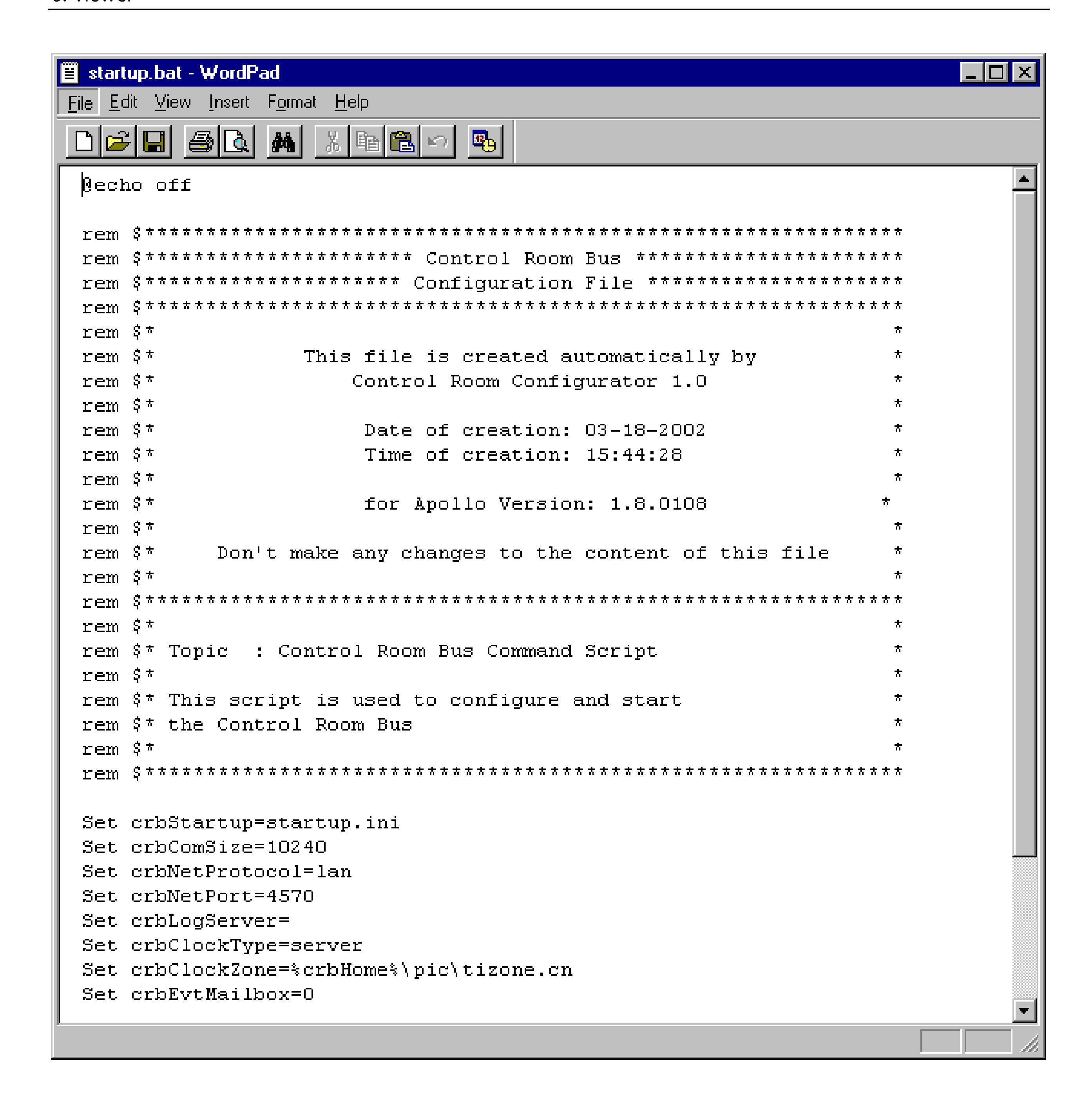
Für die Client Computer: crbComSize=4096+M*420

Für die Operator Workstation: crbComSize=4096

Aufgrund der Master/Slave Konfiguration müssen die Grundlast und die Beiträge der Viewer doppelt gerechnet werden. An der Gesamtanzahl der Viewer im Projekt ändert sich hingegen nichts.

Je mehr Viewer eingesetzt werden, desto mehr communication memory muss für den Control Room Bus bereitgestellt werden. Der Speicher wird in der Datei startup.bat definiert.

Eine Apollo Installation bringt eine Datei startup.bat mit, in der die crbComSize auf 10240 festgelegt ist. Nach der tatsächlichen Konfiguration des Projects wird vom Apollo Konfigurator die Größe entsprechend angepasst.



startup.bat - WordPad

File Edit View Insert Format Help

```
@echo off

rem $***************************************************************
rem $********************** Control Room Bus **********************
rem $********************* Configuration File *********************
rem $***************************************************************
rem $*                                                             *
rem $*            This file is created automatically by            *
rem $*                Control Room Configurator 1.0                *
rem $*                                                             *
rem $*                 Date of creation: 03-18-2002                *
rem $*                 Time of creation: 15:44:28                  *
rem $*                                                             *
rem $*                 for Apollo Version: 1.8.0108               *
rem $*                                                             *
rem $*     Don't make any changes to the content of this file      *
rem $*                                                             *
rem $***************************************************************
rem $*                                                             *
rem $* Topic   : Control Room Bus Command Script                   *
rem $*                                                             *
rem $* This script is used to configure and start                  *
rem $* the Control Room Bus                                        *
rem $*                                                             *
rem $***************************************************************

Set crbStartup=startup.ini
Set crbComSize=10240
Set crbNetProtocol=lan
Set crbNetPort=4570
Set crbLogServer=
Set crbClockType=server
Set crbClockZone=%crbHome%\pic\tizone.cn
Set crbEvtMailbox=0
```

6.6 Voraussetzungen

Neben den erforderlichen Hardware-Voraussetzungen (z.B. Visu, BigVideo Card etc.) müssen verschiedene Konfigurationsdateien angepasst werden.

In der Datei **ServerData\viewersources.ini** werden für alle Viewer die vordefinierten Quellen festgelegt, siehe Die Datei ServerData\viewersources.ini

Für die Video- und RGB Eingangskarten im Eos muss ein Name definiert werden Dies geschieht mittels der Switcher Definitionsdatei und dem Switcher Language Compiler. Eine Beispieldatei **apollo.vsw** wird mitgeliefert, diese kann editiert und angepasst werden.

Eine ausführliche Anleitung für den Switcher Language Compiler ist im Benutzerhandbuch **Eos Workstation for Windows NT / Windows2000** zu finden.

Für die Visu Geräte im System muss die Datei **VisuBaseConfig.ini** konfiguriert werden, siehe Notwendige Schritte für die Konfiguration des Visu Viewer

Soll der Bildschirminhalt einer Workstation mittels des Cottus Viewer auf der Bildwand dargestellt werden, so muss auf dieser Workstation die Software Proxy Host 3.09 von Funk Software Inc. und die Host Lizenz installiert sein, siehe Notwendige Schritte für die Konfiguration des Cottus Viewer

Um Web Seiten im Web Viewer zu betrachten, muss der Internet Explorer 5.0 auf dem Steuerrechner der Bildwand installiert sein.

Um Video Text Seiten anzuzeigen, muss eine Video Text Eingangskarte installiert sein. Unterstützt werden die Karten vom Typ Hauppauge WinTV PCI card.

6.6.1 Notwendige Schritte für die Konfiguration des FRG Viewer

Analoge Video- und RGB-Signale werden von der **BigVideo Card**, der **QuadVideo Card** und der **RGB-Input Card** digitalisiert und können im Fenster des FRG Viewer auf der Bildwand dargestellt und gesteuert werden.

Den Eingangskarten im Eos müssen Namen zugewiesen werden. Dies geschieht mit Hilfe der Switcher-Definitionsdatei.

Dazu muss zunächst die Konfiguration der Video Hardware (Eingangskarten, Verkabelung, Switcher, usw.) in der Switcher-Definitionsdatei spezifiziert und mit dem Switcher-Sprache Compiler in die Registrierung geschrieben werden.

Eine einfache Switcher-Definitionsdatei **apollo.vsw** ist im Verzeichnis Program Files|Barco **Apollo|Samples|SLC** enthalten. Sie kann auf die spezifische Konfiguration angepasst und umbenannt werden.

Wenn der Switcher-Sprache Compiler bereits installiert ist, liegen die benötigten Dateien im Ordner **C:\Programme\BARCO\SLC** oder wenn der Compiler nicht in den Default Ordner installiert wurde in dem Ordner, der während der Installation angegeben wurde. Weitere Informationen bzgl. der Installation des Switcher-Sprache Compilers entnehmen Sie bitte dem Benutzerhandbuch **Eos Workstation für Windows NT / Windows 2000**.

Die Datei **slc.exe** ist der Compiler, der die Switcher-Definitionsdatei liest und die Einträge in die Registrierung schreibt. Die anderen Dateien in dem Ordner enthalten feste Hardwareinformationen und dürfen nicht geändert werden.

Zeilenkommentare werden durch **//** am Zeilenanfang gekennzeichnet, eingeschlossene Kommentare beginnen mit **/*** und hören mit ***/** auf.

Es gelten folgende Hardware-Zuordnungen:

vsw2974[x]	Video-Switcher (Gültig für die Modelle AutoPatch 1YDM, AutoPatch 1Y-16, AutoPatch 4YDM)
frg2739[x]	QUADVIDEO CARD
frg2684[x]	BIGVIDEO CARD
rgb2774[x]	RGB-INPUT CARD, mit **RGB-2774-0** auf dem Etikett bezeichnet
rgb2774v1[x]	RGB-INPUT CARD, **RGB-2774-1** auf dem Etikett bezeichnet
frg3008[x]	Kanäle der QUAD ANALOG VIDEO CARD, STREAMING VIDEO CARD, DUAL RGB INPUT CARD
mpg3012[x]	STREAMING VIDEO CARD (zur Konfiguration der Karte (IP Adresse etc.)

Die Nummerierung für jeden Typ der Eingangskarten beginnt mit **[0]**. Die Karten werden nacheinander gemäß ihrer Ordnung in den PCI Steckplätzen nummeriert.

Nachdem die Switcher-Definitionsdatei angepasst ist, muss sie kompiliert und die Daten in die Registrierung eingetragen werden.

Auszug aus einer Switcher-Definitions-Datei:

Apollo.vsw - Notepad

File Edit Search Help

```
/* The system has 2 QuadVideo, 2 BigVideo and 2 RGB grabbers
*/

Grabber "Quad1C1"
// first QuadVideo channel 0 (upper socket)
{
        device          = frg2739[7];
// note the reverse device numbering
}

Grabber "Quad1C2"
{
        device          = frg2739[6];
}

Grabber "Quad1C3"
{
        device          = frg2739[5];
}

Grabber "Quad1C4"
{
        device          = frg2739[4];
}

Grabber "Quad2C1"
// secnd QuadVideo channel 0 (lowest socket)
{
        device          = frg2739[3];
}

Grabber "Quad2C2"
{
        device          = frg2739[2];
}

Grabber "Quad2C3"
{
        device          = frg2739[1];
}
```

In diesem Beispiel wird dem ersten Kanal der 1 QuadVideo Karte der Name "Quad1C1" zugewiesen. Dieser Namen erscheint dann als Name der Quelle für den FRG Viewer auf der Registerkarte **Quelle** im **Eigenschaften-Dialog** des FRG Viewer.

In der Datei **ServerData\viewersources.ini** werden diesem Namen dann weitere Eigenschaften zugeordnet.

6.6.2 Notwendige Schritte für die Konfiguration des Visu Viewer

Die Visu ist ein Gerät zur Darstellung von Video- und RGB-Quellen, und wird als solches vom Barco RC Agent angesprochen.

Als Gerät erscheint es auch im Objekt Baum des Apollo **Explorers**, und sie muss auch als Eintrag im RC Agent vorhanden sein.

Zur Anpassung der Visu Hardware an Apollo gehen Sie wie folgt vor:

- Kopieren Sie die Visu Firmware Datei in das Verzeichnis des Barco RC Agent (das empfohlene Verzeichnis bei der Installation des Barco RC Agent ist C:\Program Files\Barco RC Agent). Die Firmware befindet sich auf der Control Room Suite CD-ROM im Verzeichnis RCAgent\RCAgent1.4.4.
- Konfigurieren Sie die Visu in der Visio-Datei des Apollo Projects. Das Setzen der Parameter für das Timing erfolgt entweder über die Schalterstellung/Farbtiefe auf der Grafikkarte (empfohlen) oder manuell. Erstellen Sie über den Befehl **Export** die notwendigen Konfigurationsdateien.

switch	projection module	resolution	DDC active
0	OverView-mL	VGA 640×480	no
1	OverView-mL, OverView-mD OverView-mE	SVGA 800×600	no
2	OverView-mL	XGA 1024×768	no
4	OverView-mP, Atlas67C4	XGA 1024×768	no
5	OverView-mP; Atlas67C4 OverView-mE	SVGA 800×600	no
6	digital output, 60 Hz VESA timing	SXGA 1280×1024	no
F	digital output with DDC connected display device provides DDC information	VGA 640×480 SVGA 800×600 XGA 1024×768 SXGA 1280×1024 UXGA 1600×1200	yes
	analog output (CRT)	software defined	no

- Kopieren Sie die Dateien in das Apollo Projektverzeichnis.
- Öffnen Sie den **Apollo Explorer**
- Im Zweig **Gerät** des Objekt Baums muss die Visu aufgeführt sein.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen im Hauptfenster des **Explorers**. Der **Device Manager** öffnet den Dialog zur Einstellung der Visu Parameter. Überprüfen Sie den Eintrag **Status** auf der Registerkarte **Allgemein**. Das Gerät muss operabel und bereit sein.
- Falls erforderlich, passen Sie die Parameter auf mit Hilfe des Device Manager an. Notieren Sie die eingestellten Werte, da die Datei VisuBasicConfiguration.ini angepasst werden muss.
- Öffnen Sie die Visio Datei des Apollo Project, und ändern Sie die entsprechenden Werte in der Visu Schablone.
- Exportieren Sie die Konfiguration, und kopieren Sie die Dateien in das Verzeichnis Apollo Project.



Führen Sie keine manuellen Änderungen in derDatei VisuBasicConfiguration.ini durch!

6.6.3 Notwendige Schritte für die Konfiguration des Cottus Viewer

Mit Hilfe des Cottus Viewer kann der Inhalt des Desktops einer Host Workstation in einem oder mehreren Viewer Fenstern dargestellt werden (Peer-to-Peer-Verbindung bzw. Gateway basierte Verbindung)

Die Peer-to-Peer Verbindung erfordert, dass auf jeder Host Workstation, deren Screen auf der Display Wall dargestellt werden soll, die Software Funk Proxy Host installiert ist.

Die Gateway basierte Verbindung erfordert ebenfalls, dass auf jeder Host Workstation, deren Screen auf der Display Wall dargestellt werden soll, die Software Funk Proxy Host installiert ist. Darüber hinaus muss aber auch auf mindestens einer Workstation die Software Funk Proxy Gateway Server installiert sein und der Proxy Gateway Administrator.



Sitzungen, die mit einer früheren Version von Apollo aufgezeichnet worden sind, müssen konvertiert werden, damit die Wiedergabe mit Apollo 1.9 möglich ist. Kontaktieren Sie Barco!

Für jedes Apollo Projekt gibt es einen eigenen Lizenzschlüssel für den Proxy Host und für den Gateway Server. Im Lizenzschlüssel für den Gateway Server ist die Anzahl der möglichen Hosts codiert.

Die Gateway basierte Verbindung erlaubt das Aufzeichnen und die Wiedergabe von Host Sessions.



Auch wenn nur eine einzige Workstation über eine gateway basierte Verbindung in mehreren Cottus Viewern dargestellt werden, wird die Lizenz und Funktionalität für alle Workstations benötigt.

Die benötigten Installationsdateien und die Lizenzschlüssel sind auf der Apollo CD-ROM:

Proxy Host von Funk software.	**Apollo (CRS-3045)\Screen Host 5.1**
Proxy Gateway Server von Funk software	**Apollo (CRS-3045)\Gateway 5.1**

Sowohl Proxy Host als auch Proxy Gateway verfügen über eine Online-Hilfe, die über die verschiedenen Optionen und Einstellungen informiert. Die Hilfe-Datei rufen Sie über die Taste F1 auf.

6.6.3.1 Installation von Proxy Gateway Server und/oder Proxy Gateway Administrator



Die Version 5.1 des Funk Proxy Gateway verfügt über erweiterte Sicherheitseinstellung und verwendet die Windows Netzwerkkennung.

Hierfür muss die Sicherheitseinstellung angepasst werden: der Netzwerkzugang: Gemeinsamer Zugriff und Sicherheitseinstellungen für den lokalen Account" muss auf "Classic" gesetzt werden, nicht auf "Gast" (Windows XP). Die Einstellung erfolgt über Administrative Tools|Local Security Policy|Security Options.

Falls diese Einstellung nicht korrekt ist, wird die Installation abgebrochen.

Während der Installation wird vorgeschlagen, den Dienst für den Account domain\RemoteControlServer anzulegen.

Vergewisseren Sie sich vor der Installation, dass dieser Account exisitiert, oder legen Sie ihn an, oder wählen Sie einen anderen aus.

Der Proxy Gateway Server dient als zentrale Kommunikationsschaltstelle. Darüber hinaus speichert er Aufzeichnen von Hostsessions bzw. spielt bereits aufgezeichnete Host Sessions wieder ab.

.



Achten Sie darauf, dass die Workstation, aufder Sie den Proxy Gateway Server installieren, über genügend Festplattenspeicher verfügt: Die Aufzeichnung eines typischen Desktops benötigt pro Minute zwischen 1 und 2 Megabytes.

Unter Umständen empfiehlt es sich deshalb, den Proxy Gateway Server auf mehreren Workstations zu installieren, obwohl es im Grunde genommen genügt, ihn auf einereinzigen Workstation des Apollo Netzwerkes zu installieren (oder auf dem Steuerrechner TransForm A/Eos/Argus).

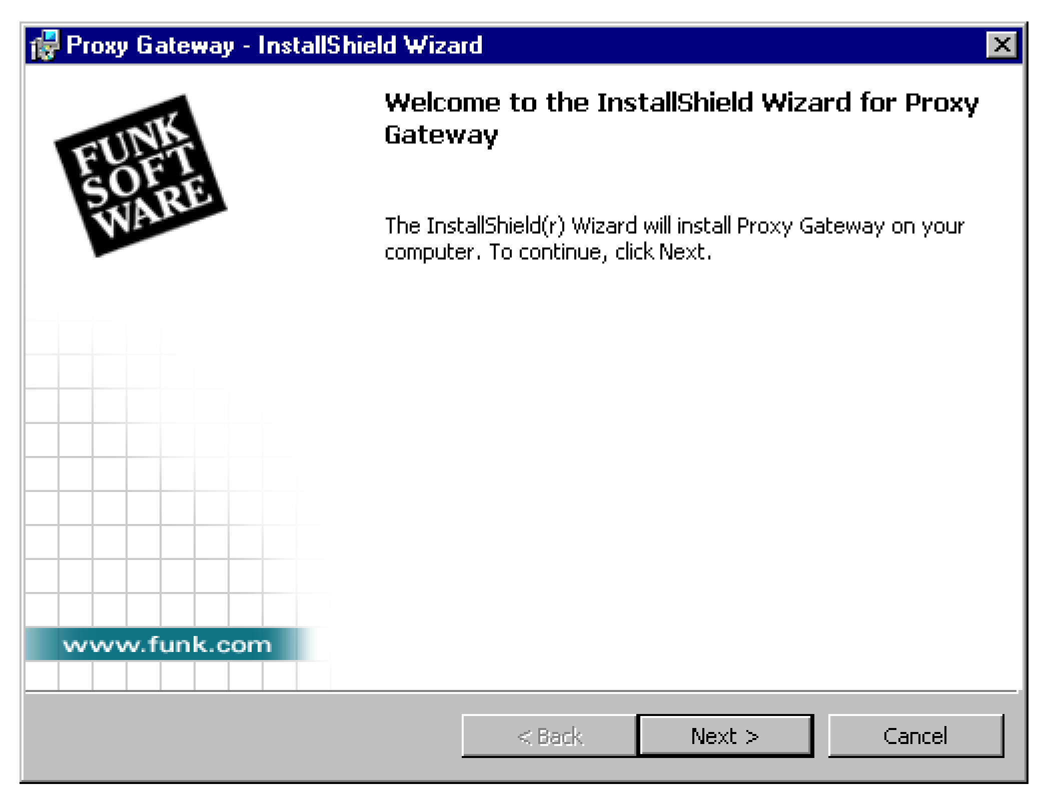
Aufzeichnungen mit Apollo 1.8SR1 oder früher müssen konvertiert werden.

Die Proxy Gateway Software läuft als ein Service. Die dafür benötigten Systemressourcen hängen von der Anzahl der aktiven Cottus Viewer / Host Verbindungen ab, die gleichzeitig vom Gateway unterstützt werden, sowie vom Bandbreitenbedarf der einzelnen Verbindung.

Proxy Host Gateway kann auf dem selben PC installiert sein wie der Proxy Host.

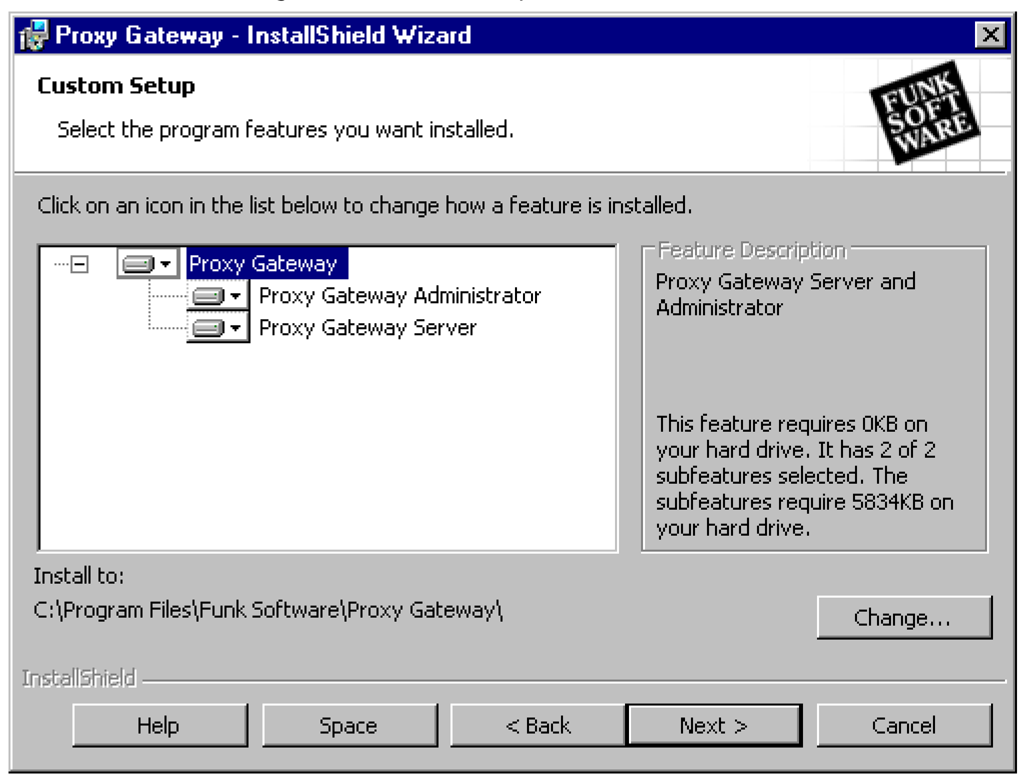
Zur Installation von Proxy Gateway Server gehen Sie wie folgt vor:

- Melden Sie sich auf der Workstation mit Administrator-Rechten an!
- Navigieren Sie zum entsprechenden Verzeichnis auf der Apollo CD-ROM. Ein doppelter Mausklick auf die Datei **setup.exe** startet den Installationsvorgang..

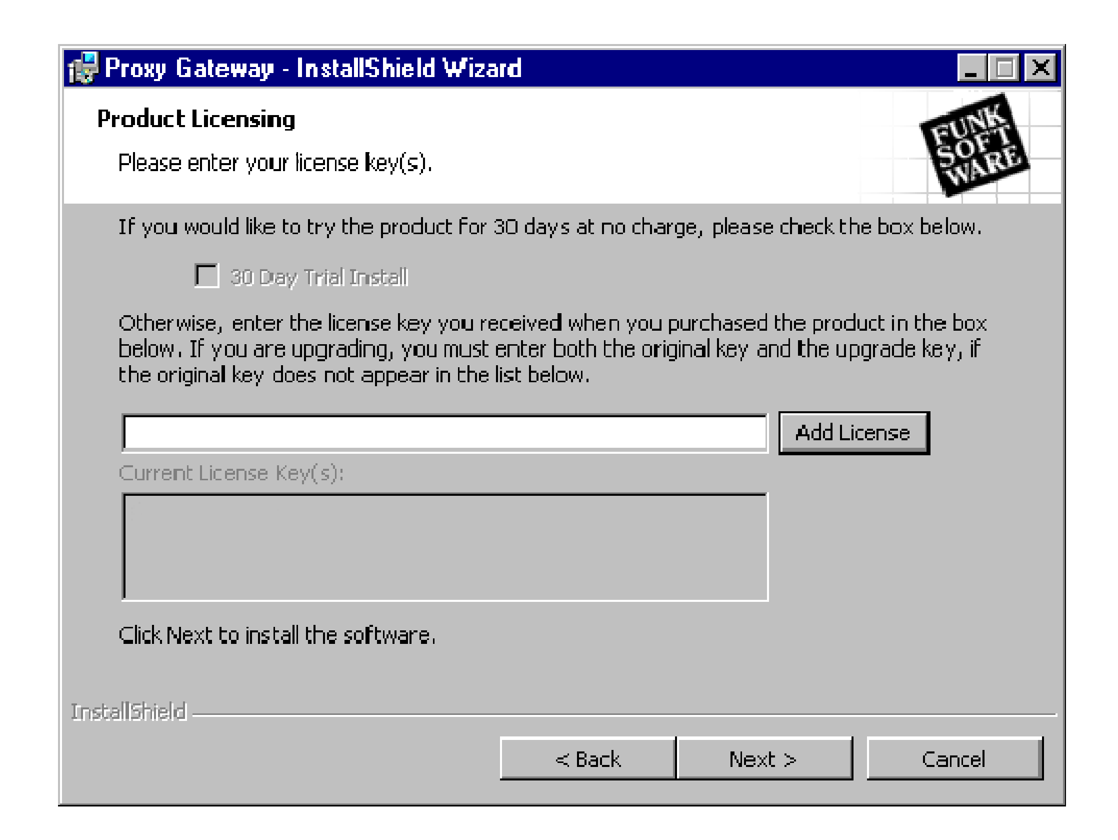


Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Auf dem nächsten Dialog wählen Sie die Komponenten aus, die installiert werden sollen:



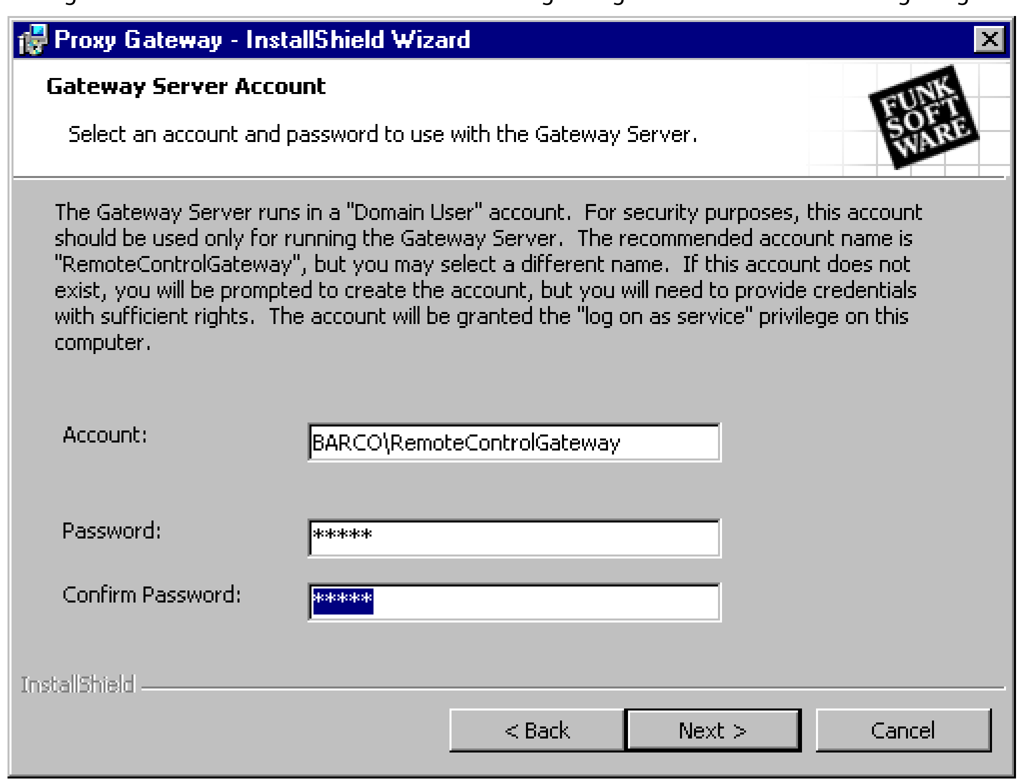
Wenn die Eingabe des Lizenzschlüssels gefordert wird, geben Sie den Lizenzschlüssel für Ihr Projekt ein:





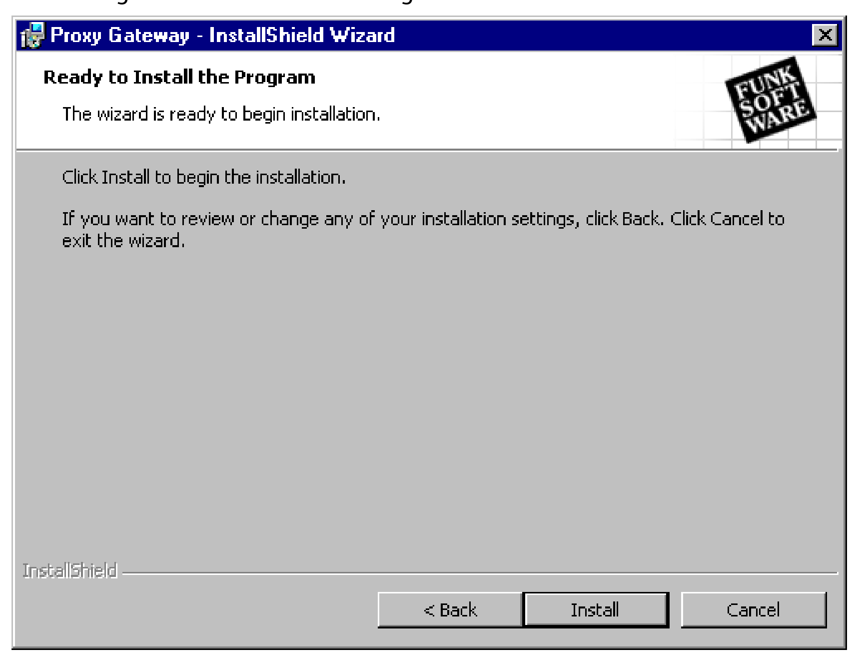
Jeder Gateway Server benötigt eine eigene Lizenz.

Wie bereits erwähnt, läuft der Gateway Server auf einem Benutzeraccount im Netzwerk. Auf dem nächsten Dialog muss der Name des Accounts und das zugehörige Windowskennwort eingetragen werden.



Proxy verwendet diesen Account, um bei einer Verbindung mit Proxy Host den Gateway Server zu identifizieren. Für alle Gateway Server kann derselbe Account verwendet werden. Falls der Account den Namen "RemoteControlGateway" trägt, erleichtert dies die Konfiguration der Workstations für Gateway basierte Verbindungen. Falls der Proxy Gateway Server auf einem anderen Account läuft, müssen für jeden Proxy Host, der über dieses Gateway verbunden werden soll, volle Zugriffsrechte gewährt werden.

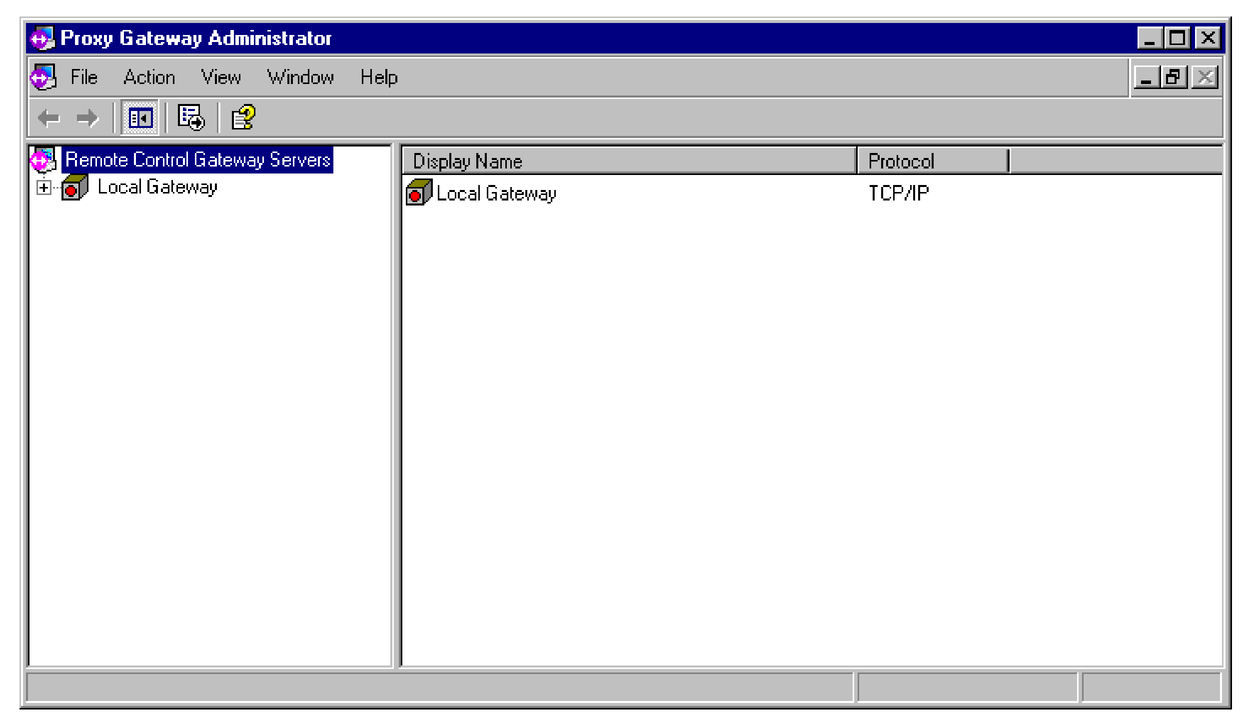
Nun erfolgt die Installation des Programms.



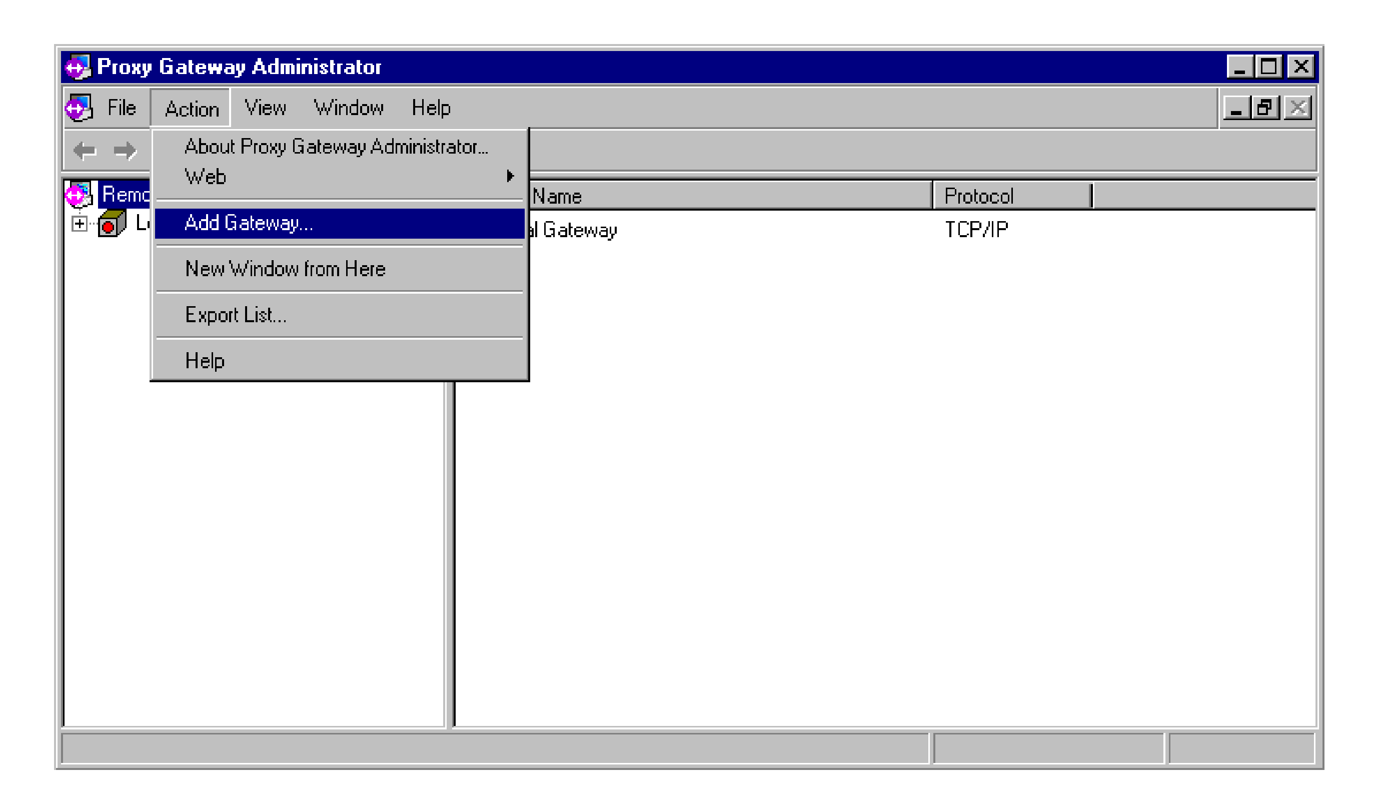
6.6.3.2 Konfiguration von Proxy Gateway

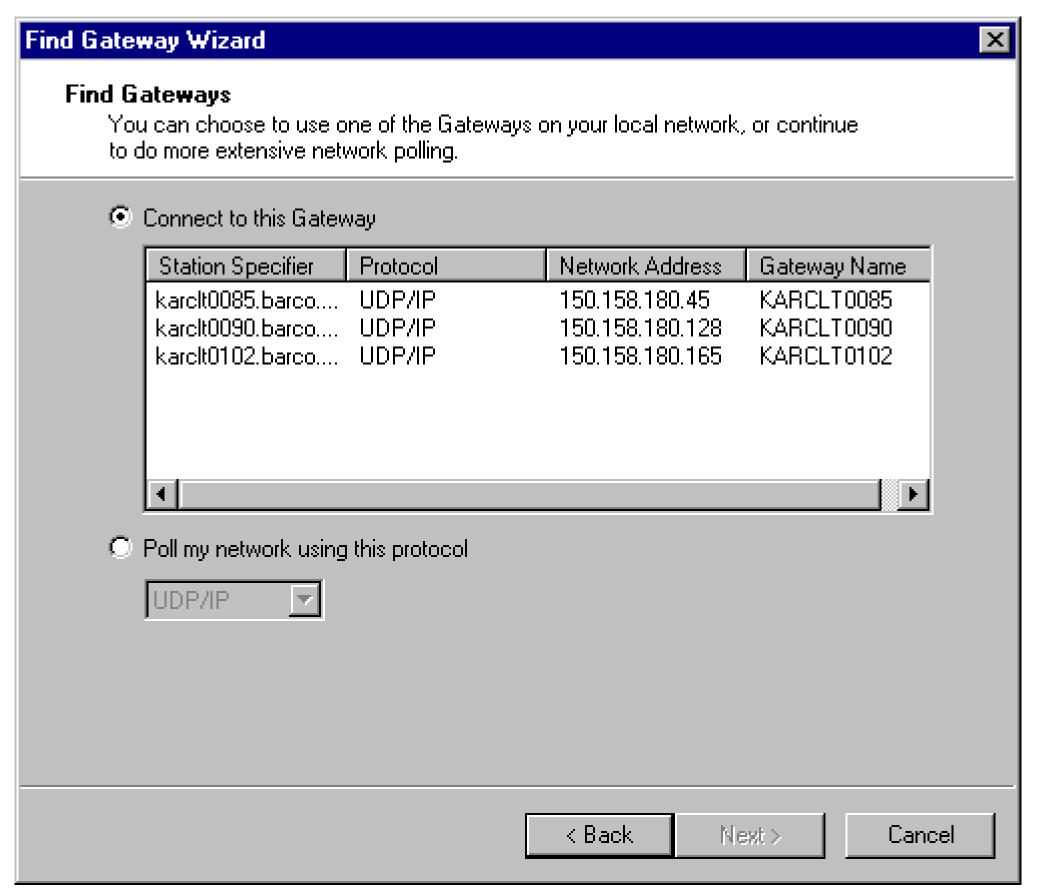
Die Konfiguration erfolgt mittels dem Programm Proxy Gateway Administrator.

Starten Sie dieses Programm über den Shortcut **Start|All Programs|Funk Software|Proxy|Proxy Gateway Administrator**.

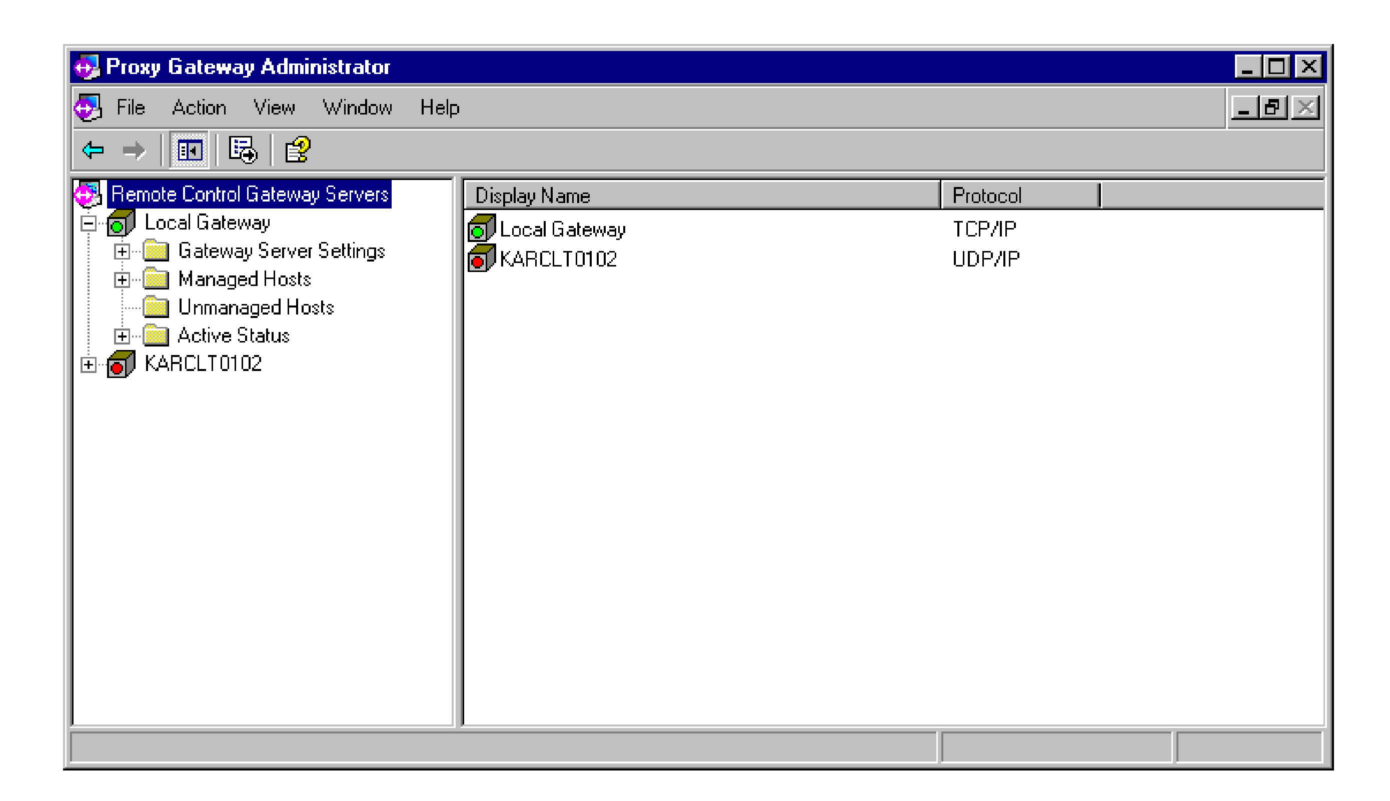


Damit können Sie alle Proxy Server im Netzwerk konfigurieren. Wählen Sie View|Add Gateway. Der Assistent durchsucht das Netzwerk nach Gateway Server.





Der gewählte Gateway Server wird als Knoten eingehängt in der Baumstruktur der Remote Control Gateway Server.

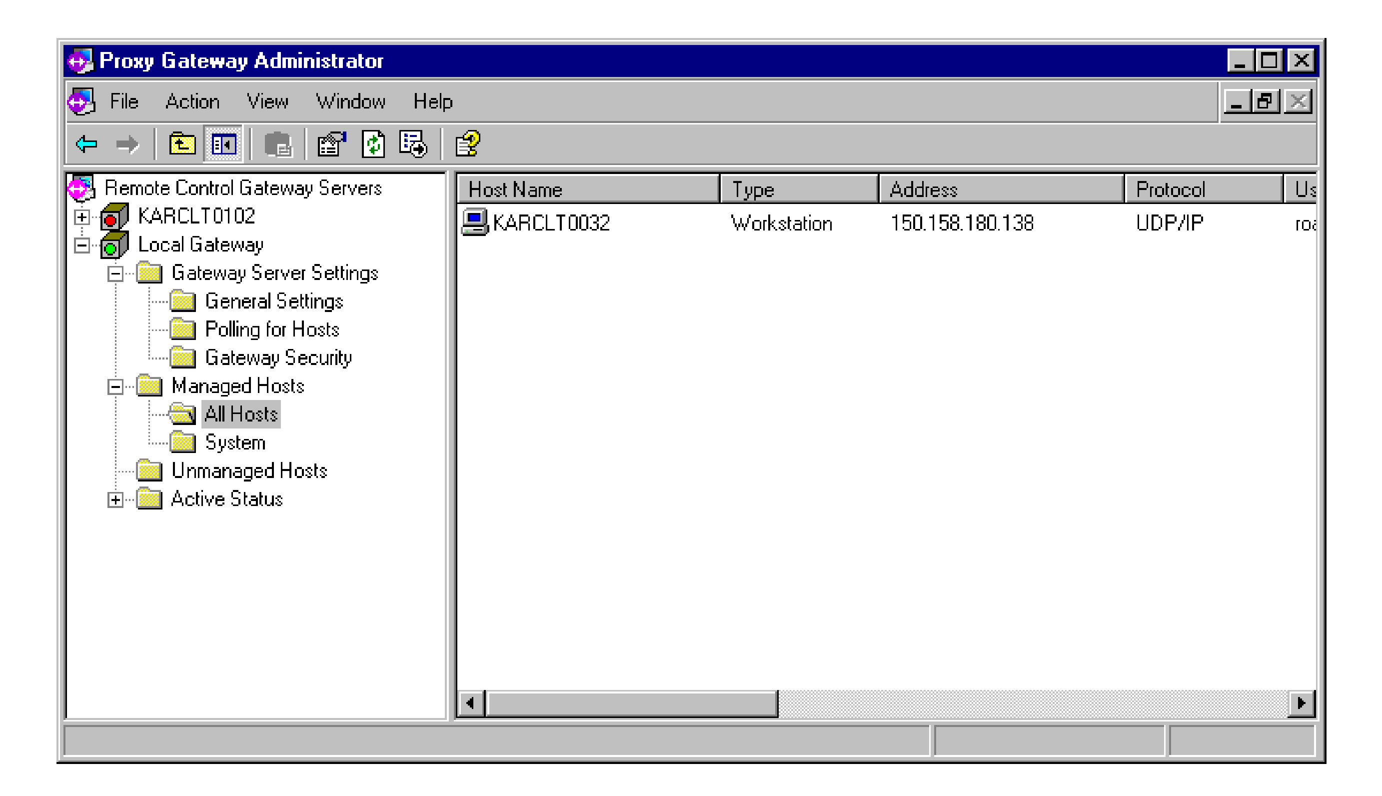


Wählen Sie aus der Baumstruktur den Gateway Server aus, der konfiguriert werden soll.

Für weitere Hinweise zur Konfiguration des Gateway Servers lesen Sie bitte im Handbuch für den Proxy Gateway Server nach, das auf der Apollo CD-ROM mitgeliefert wird.

An dieser Stelle sollen nur ein paar der grundlegenden Einstellungen erwähnt werden.

Wenn das Gateway Hosts findet, dann werden diese zunächst in die Kategorie Unmanaged Hosts eingetragen, sie sind sozusagen inaktiv. Damit eine Verbindung zwischen Host und Gateway zustande kommt, muss der Host in die Kategorie Managed Hosts verschoben werden.

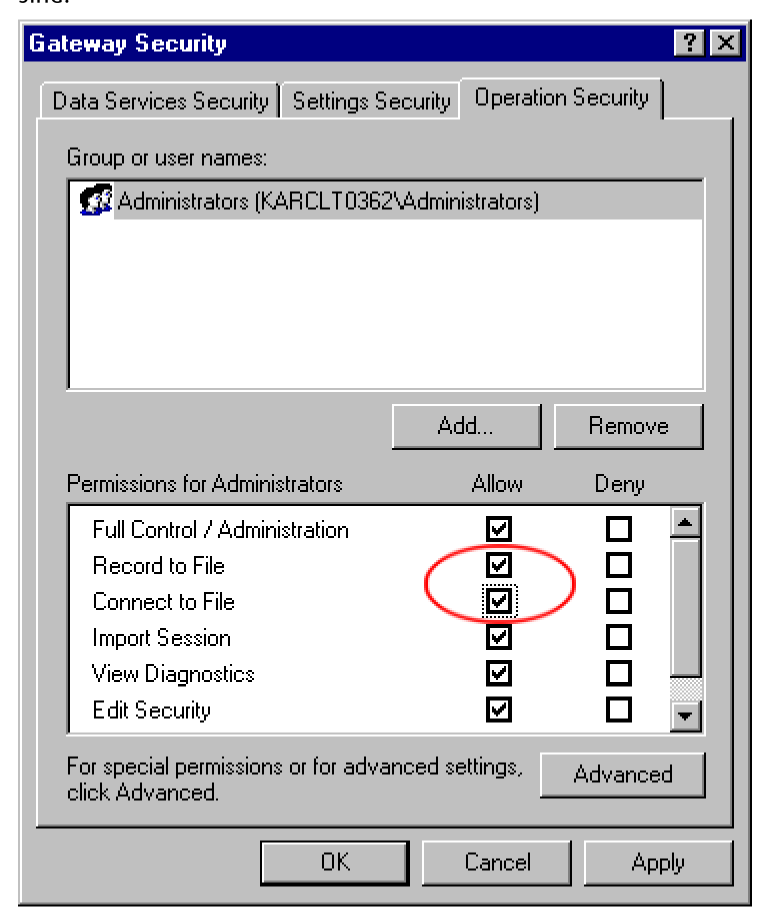




Die Anzahl der Host Workstation, die von einem Gateway Server verwaltet werden kann, ist im Lizenzschlüssel codiert..

Die Sicherheitseinstellungen in Gateway Security müssen angepasst werden. Vergeben Sie auf den Registerkarten DataServices, Settings, Operations die Zugriffsrechte für eine bestehende Benutzergruppe, oder legen Sie eine neue Benutzergruppe an.

Falls Bildschirmaufzeichnungen gemacht und wiedergegeben werden sollen, können für die Dateien nur dann frei wählbare Namen vergeben werden, wenn die Zugriffsrechte für Record to File und Connect to File gesetzt sind.



Überprüfen Sie auch die Eintrage auf dem Dialog Gateway Server Settings|General Settings. Falls auf einer Workstation sowohl Gateway Server als auch Gateway Host installiert sind, kann nur für einen von beiden das IPX Protokoll erlaubt sein (Apollo verwendet das IP Protokoll).



Es wird ausschließlich das IP Protokoll verwendet.

Das Gateway wird in der Datei Viewersources.ini eingetragen, vgl. Spezifikation der Quellen für den Cottus Viewer

6.6.3.3 Installation von Proxy Host



Falls auf einer Workstation sowohl Proxy Gateway Server als auch Proxy Host installiet werden sollen, muss zuerst Proxy Gateway Server installiert werden!

Auf jeder Host Workstation, deren Bildschirm auf der Bildwand dargestellt werden soll, muss der ProxyHost von Funk Software Inc. installiert sein.

Die notwendige Installationsdatei und den Lizenschlüssel finden Sie auf der Apollo CD-ROM im Verzeichnis **Apollo (CRS-3045)\Screen Host 5.1**

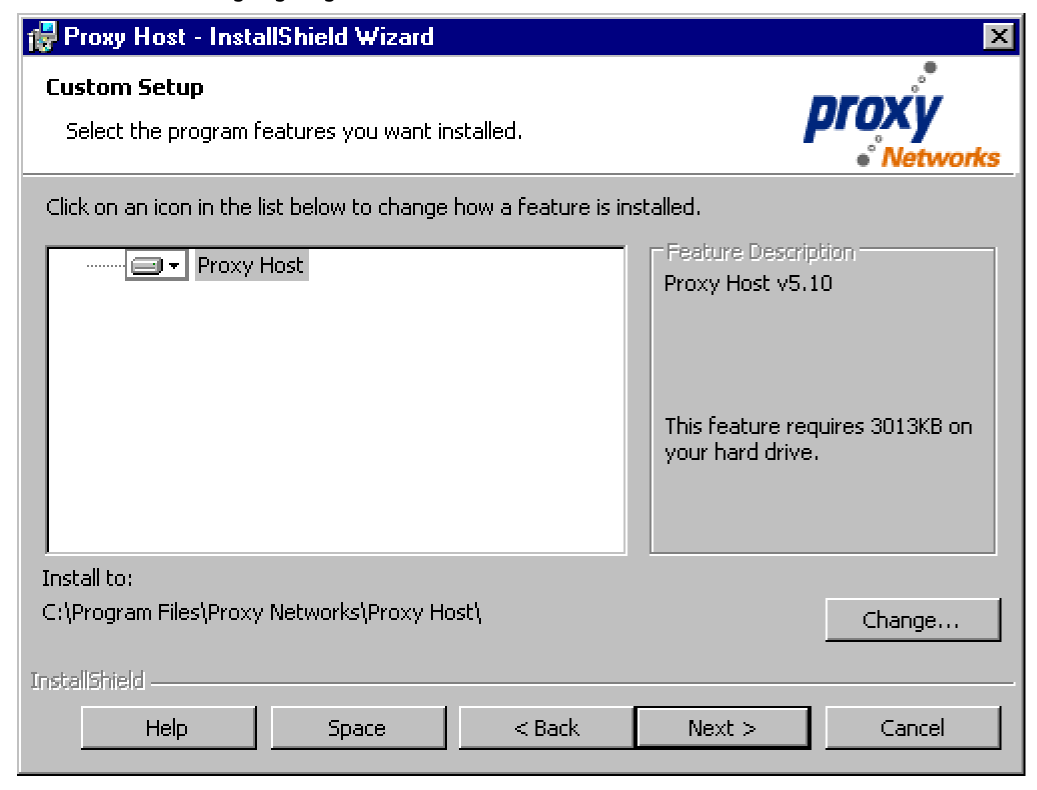
Zur Installation von ProxyHost 3.09f gehen Sie wie folgt vor:

- Loggen Sie sich auf der Host Workstation mit administrativen Rechten ein.
- Klicken Sie auf den Link **Screen Host** im Verzeichnis der Apollo CD-ROM

Oder

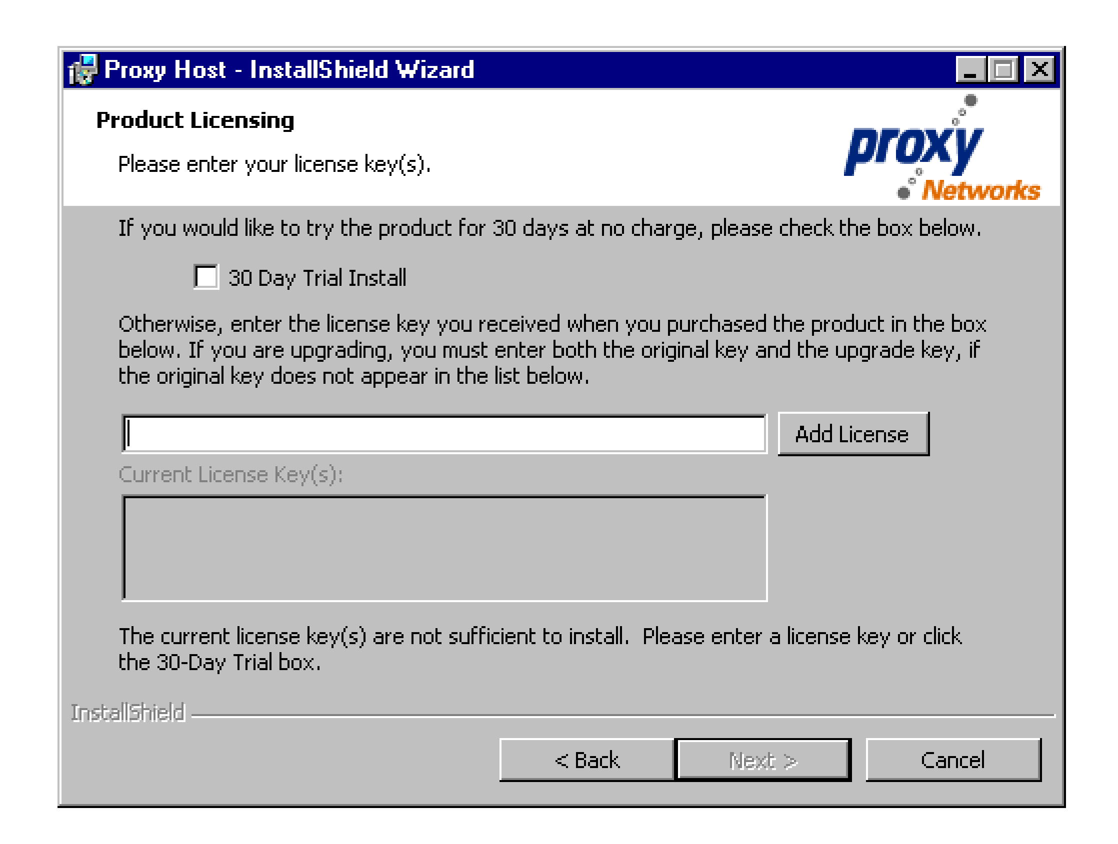
- Öffnen Sie den Windows Explorer und navigieren Sie zum Verzeichnis **Apollo (CRS-3045)\Screen Host 5.1** auf der Apollo CD-ROM.
- Doppelklicken Sie auf **setup.exe**.

Der Installationsvorgang beginnt:



Folgen Sie den Anleitungen auf den Bildschirm.

Tragen Sie ins Feld **License key** den für Ihr Projekt gültigen Lizentschlüssel ein. Falls Sie noch keinen Lizenzschlüssel haben, wählen Sie für die Installation "30 Day TrialInstall". Später kann dann ohne Neuinstallation ein gültiger Lizenzschlüssel eingetragen werden.



Setzten Sie den Installationsvorgang fort.

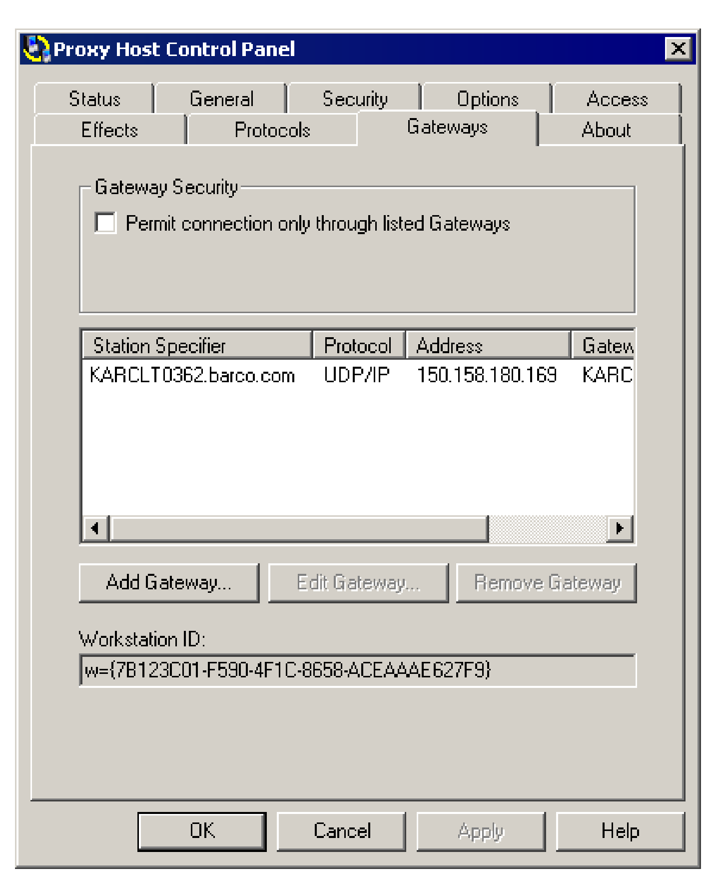
Wenn die Installation abgeschlossen ist, muss der Host Rechner neu gebootet werden.



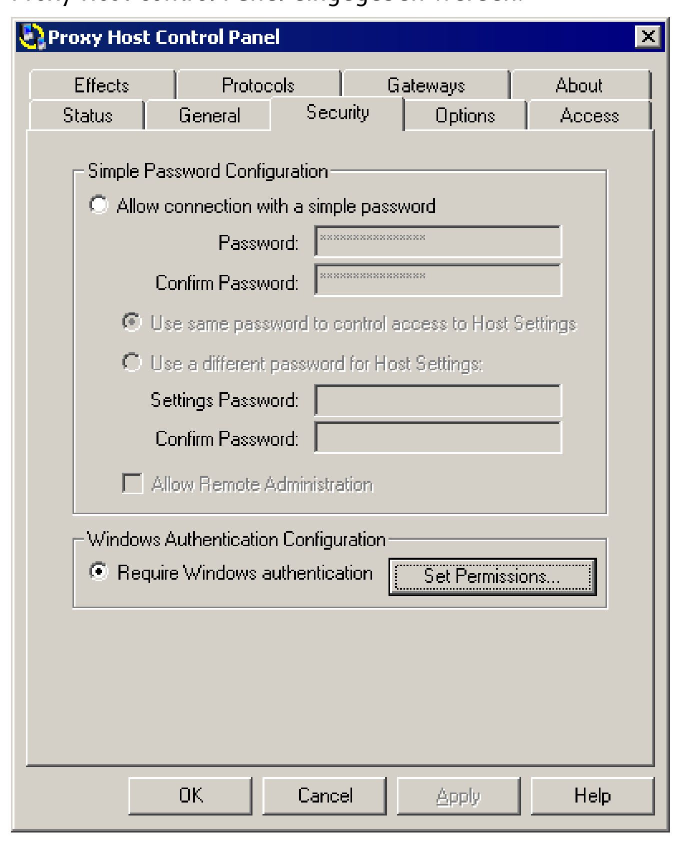
Die Konfiguration der Host Workstation erfolgt über den Shortcut Start|Programme |Proxy Networks|Proxy|Proxy Host Control Panel.



Falls die Workstation über eine Gateway basierte Verbindungen im Cottus Viewer auf der Display Wall dargestellt werden soll, muss der Gateway Server eingetragen werden. Dies erfolgt ebenfalls über den Shortcut Start|Programme |Proxy Networks|Proxy|Proxy Host Control Panel.



Auf der Registerkarte Security besteht die Möglichkeit, zwischen eine einfachen Paßwort-Konfiguration und der Windows Kennung Konfiguration. Falls letzteres gewählt wird, müssen die entsprechenden Zugriffsrechte vergeben werden. – Fall die Paßwort-Konfiguration aktiviert wird, muss dieses Paßwort auch beim Starten des Proxy Host Control Panel eingegeben werden.



6.6.4 Notwendige Schritte für die Konfiguration des VNCViewer

Der VNC kompatible Viewer unterstützt das Protokoll VNC 3.3.7. oder TightVNC 1.2.9

Auf jeder Host Workstation, deren Bildschirm auf der Bildwand dargestellt werden soll, muss VNC 3.3.7 oder TightVNC 1.2.9 installiert sein. Da VNC die Betriebssysteme Windows, Linux, Apple Macintosh unterstützt, wird auf der Apollo CD-ROM kein VNC Server bereit gestellt. Die erforderliche Software für die Host Workstations muss kundenseitig installiert und konfiguriert werden.



Achten Sie darauf, dass die eingestellte Farbtiefe bei der Host Workstation und bei der Client Workstation identisch ist! Sind die Farbmodelle verschieden, so werden alle die Farben, die nur im Farbmodel mit der höheren Farbtiefe vorhanden sind, schwarz dargestellt!

6.6.5 Notwendige Schritte für die Konfiguration des ProViewer

Auf jeder Workstation, deren Desktop auf der Bildwand angezeigt werden soll, muss der ProServer installiert sein. Wählen Sie hierzu bei der Installation von Apollo die Komponente ProServer aus, vgl. Setup.

Die Qualität der Anzeige des Proviewers ist bei 32Bit Farbtiefe optimal. Allerdings muss man beachten, dass der dargestellte Desktop max. 120MB beträgt. Je nach Auflösung, muss deshalb die Farbtiefe entsprechend verringert werden.



Falls die max. dargestellte Größe überschritten wird, erfolgt ein Eintrag in der Log-Datei des ProServers. Dieser Eintrag lautet: **"Failed to create memory bit map: error = 8**

Reduzieren Sie die Farbtiefe, um den Fehler zu beheben!

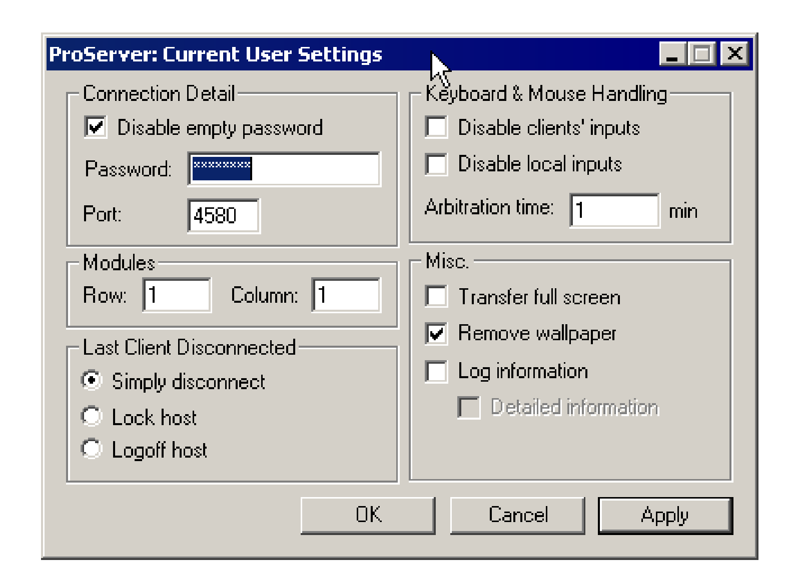
.

- Zur Installation sind administrative Rechte erforderlich.
- Legen Sie die CD in das Laufwerk des Rechners ein und starten Sie das **setup.exe**. Der InstallShield Wizard führt Sie durch die Installation. Wählen Sie die Komponente **ProServer**.

Anschließend muss der ProServer konfiguriert werden. Solange dies nicht geschehen ist, erscheint die folgende Fehlermeldung:



Nach Quittieren dieser Meldung wird der Konfigurationsdialog eingeblendet:





Es wird empfohlen, ein Passwort einzugeben!

Geben Sie ein frei wählbares Passwort ein. Es handelt sich hierbei nicht im das Windows Passwort!!

Geben Sie einen freien Port ein, falls der angegebene Port bereits von einer anderen Applikation verwendet wird, vgl. auch Verwendete Ports.



Wird ein anderer Port verwendet, so muss auf jedem Computer, auf dem ProViewer/Remote Pointer läuft, die Umgebungsvariable entsprechend definiert werden:

Umgebungsvariable ApolloProServerPort = <port>.

Geben Sie die Konfiguration des Desktops ein. Diese Information dient später dazu, den Mini-Desktop in der RemotePointer Anwendung darzustellen.

Definieren Sie das Systemverhalten, wenn sich der letzte Client abgemeldet hat. Standardeinstellung ist **Simply disconnect**.

Maus- und Tastatureingaben können zugelassen oder verboten werden. Es kann immer nur ein Client verbunden sein, während dieser Zeit ist der Host für andere Clients gesperrt. Finden jedoch während einer gewissen Zeit vom verbundenen Client keine Interaktionen statt, so wird der Host nach dieser Zeit für andere Clients freigegeben. Diese Zeit ist die **arbitration time**.

Es wird empfohlen, den Hintergrund auszublenden (**remove wallpaper**).

Falls es Probleme beim update einzelner Programme (insbesondere von Java Applikationen) gibt, sollte die Option **Transfer full screen** aktiviert werden. Allerdings wird damit eine höhere CPU Last auf der ProServer Seite erzeugt.



Der ProServer ist ein Service, der in der Task-Leiste angezeigt wird. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das ProServer Symbol, um den Konfigurationsdialog des ProServer zu öffnen und die Konfiguration zu modifizieren.

6.6.6 Notwendige Schritte für die Konfiguration des Web Viewer

Für die Konfiguration des Web Viewers sind, abgesehen von der Vor-Definition irgendwelcher Internet-Adressen, keine weiteren Schritte notwendig.

6.6.7 Notwendige Schritte für die Konfiguration des Mpeg Viewer

Für die Konfiguration des Mpeg Viewers sind, abgesehen von der Vor-Definition irgendwelcher Quellen-Adressen, keine weiteren Schritte notwendig. Der Viewer basiert auf dem Windows Media Player und unterstützt Media Player 9 (ist bereits auf TransForm A installiert, und befindet sich auch auf dem TransForm A System Kit (TASK)). Alle Videoformate und Codecs von Media Player 9 werden unterstützt.

6.6.8 Notwendige Schritte für die Konfiguration des VTplus Viewer

Um den VTplus Viewer einsetzen zu können, muss eine Video Textkarte installiert sein. Apollo unterstützt Video Textkarten vom Typ WinTV PCI von Hauppage.



Diese Video Textkarte ist nicht Bestandteil der Produktpalette von Barco Control Rooms.

6.7 Viewer starten

Viewer benötigen den Ident Parameter. Dieser Parameter muss zwingend im Shortcut definiert sein. Anschließend kann der Viewer wie folgt gestartet werden:

- direkt über den Doppelklick auf den **Shortcut** auf der Bildwand
- über einen **Shortcut** als Bestandteil eines Layouts: Sobald das entsprechende Layout aufgeschaltet wird, wird der **Viewer** gestartet
- Im **Apollo Explorer** werden beim Klicken auf den Schaltfläche **Start** in der **Taskleiste** alle Shortcuts angezeigt. Doppelklicken Sie auf den entsprechenden Shortcut, um die gewünschte Anwendung zu starten.
- Starten Sie den Viewer über **DesktopCmd.exe** mit dem üblichen Befehl zum Starten eines Shortcuts (z. B. "C:\Program Files\Barco Apollo\Program\DesktopCmd.exe –name:Server –Shortcut HTML Viewer1")



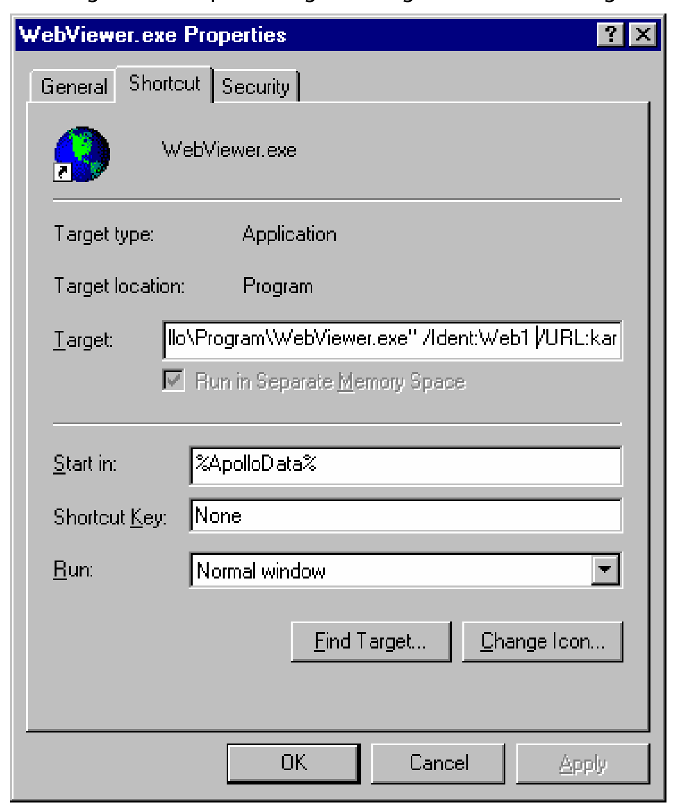
Damit die Fenster der FRG Viewer beim Laden eines Layouts ohne Verzögerung da sind, empfiehlt es sich, die FRG Viewer in einem verborgenen Layout zu laden und dann bei Bedarf sichtbar schalten.

6.7.1 Anlegen eines Shortcuts

Beim Anlegen eines Shortcuts für eine Viewer Anwendung ist darauf zu achten, dass mindestens auch der **Ident** Parameter festgelegt wird. Die anderen Parameter sind optional.

Als Eintrag in das Feld "**Start in**" trägt man die Umgebungsvariable %ApolloData% ein.

Das folgende Beispiele zeigt den Eigenschaften-Dialoge eines Shortcuts für den Web Viewer:



Obligatorischer Parameter ist der **Ident** Parameter (hier: Web1), über den der Viewer gesteuert wird. Weitere Parameter können angefügt werden.

Die Parameter sind in Viewer Command Interface aufgelistet.

6.8 Steuerung der Viewer

Die Steuerung der Viewer erfolgt über das Command Interface (Viewer Command Interface) oder über ihren **Eigenschaften-Dialog**.

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Der Eigenschaften-Dialog aller Viewer umfasst mehrere Registerkarten. Diese werden bei den entsprechenden Viewern beschrieben.



Ab Apollo 1.8 kann man über eine Kommandozeile eingeben, in welchen Zeitintervallen der Viewer versuchen soll, sich mit der Quelle zu verbinden. Standardeinstellung sind 30 Sekunden. Der Wert kann ausschließlich über die Kommandozeile geändert werden (/rti), der Befehlt steht nicht auf der Bedienoberfläche zur Verfügung.

6.8.1 FRG Viewer

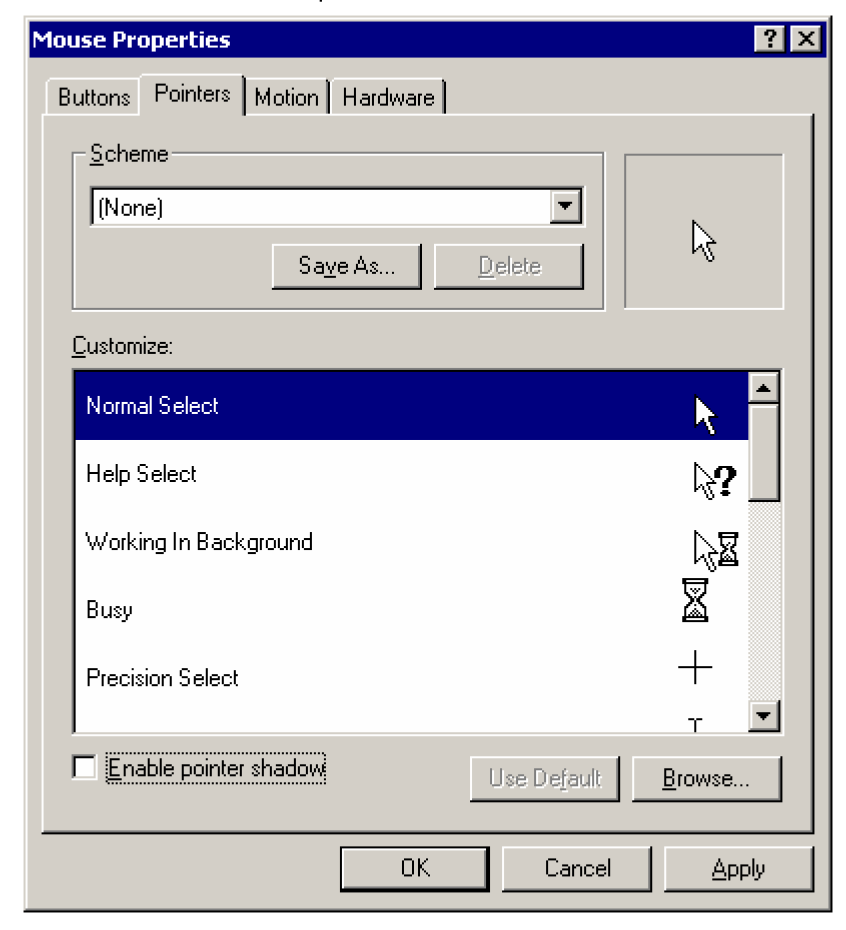
Der FRGViewer erlaubt es, analoge Video und RGB Quellen zu betrachten, die über eine **Quad SDI Video Card, Quad Analog Video Card** oder **Dual RGB-Input Card** angeschlossen sind, bzw. digitale Videoströme, die über die Streaming Video Card angeschlossen sind.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Command Interface, vgl. Viewer Command Interface

Um den Maus-Zeiger auch auf dem Video sichtbar zu haben, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie **Start|Settings|Control Panel|Mouse**
- Aktiveren Sie die Registerkarte **Pointer**.
- Deaktivieren Sie die Option **Enable Pointer Shadow**



6.8.1.1 Eigenschaften-Dialog des FRG Viewer

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.



Bei 10.000 konfigurierten Quellen vom Typ DigitalStreamSource benötigt das Öffnen/Schließen des Dialogs einige Sekunden.

frg4 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Weitere Parameter | RGB Presets | Stream Parameter | Basiseins

Quelle: Frg.karlt1385.SV.3

AV
RGB
SV
0
1
2
3

Ausblenden

Kanal: frg5

Port: 1 - DV

Stream Liste: NTV-10

Verbunden: Frg.karlt1385.SV.3

Caption: SV3

Status: Abspielen

Titel:

Skalierung Verzerrungsfrei

Zurücksetzen Übernehmen

Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Videoquelle aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden..



Die in der Auswahlliste aufgeführten Videoquellen werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

Verbunden zeigt den Eintrag sourceconnected aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **Caption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser neben Title aufgelistet. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Die Darstellung kann in Originalauflösung (**Originalgröße**) erfolgen, in optimierter Größe unter Beibehaltung des Darstellungsverhältnisses (**verzerrungsfrei**) oder **fensterfüllend** (Auflösung und Darstellungsverhältnis werden nicht beibehalten).

Das Feld **Kanal** zeigt den Namen der Eingangskarte an, die auf der Registerkarte Quelle gewählt wurde. Zu dieser Quelle wird auch der zugehörende **Port** angezeigt.

Wird in das Feld Kanal eine Eingangskarte eingegeben, die zu einer nicht-vordefinierten Quelle gehört, so muss der entsprechende Port angegeben werden. Der 4-polige Mini-Din Stecker auf der Videokarte erlaubt es, 2 **Composite** Signale (Composite 1, Composite 2) oder ein **S-Video** Signal anzuschließen. Über die Angabe des **Port** wird das Signal spezifiziert.



Port 0 bedeutet immer ausgeschaltet.

Die Eingangskarten für die analogen Signale haben die folgenden Ports:

	Signale	**Anzahl Ports**	**Port Zuordnung**
BigVideo Card 3x 4pole mini-DIN	1 (aus 3)	9	**1**: Eingang 1, Composite1 **2**: Eingang 2, Composite1 **3**: Eingang 3, Composite1 **4**: Eingang 1, Composite2 **5**: Eingang 2, Composite2 **6**: Eingang 3, Composite2 **7**: Eingang 1, S-Video **8**: Eingang 2, S-Video **9**: Eingang 3, S-Video
QuadVideo Card 4x 4pole mini-DIN	4x 1	4x 3	**1**: Composite1 **2**: Composite2 **3**: S-Video
RGB-Input Card 1xVGA	1	1	**1**: RGBHV
Dual RGB-Input Card 2xVGA	2x 1	1	**1:** RGBHV
Quad Analog Video Card 1xLFH-160	4x 1	1	**1:** Composite **2:** S-Video
Streaming Video Card 2xRJ45	4x 1	1	**1:** Streaming Video
SDI Card 4xBNC	4x 1	1	**1:** SDI

Bei einer StreamingVideoCard ist die gewünschte Quelle aus StreamsSourceList zu wählen.



Wird der Dialog verkleinert, können manche Steuerelemente nicht mehr angezeigt werden. Vergrößern sie bei Bedarf den Dialog so lange, bis die Steuerelemente wieder erscheinen (Ziehen mit der Maus).



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Video- oder RGB Quelle (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen zurückgesetzt werden.

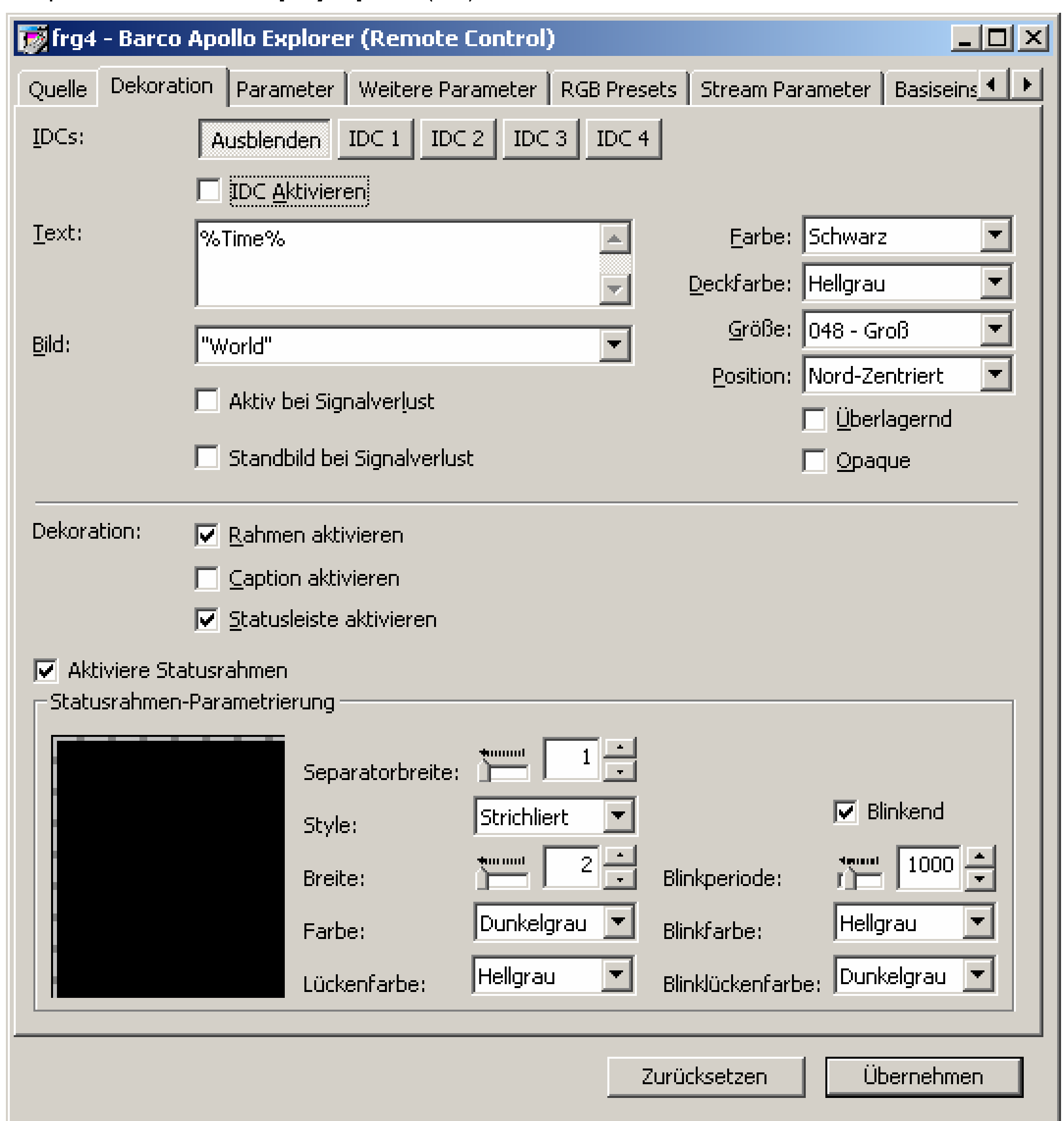
Die Einstellung des Darstellungsmodus kann auch auf der Registerkarte **Weitere Parameter** erfolgen.

6.8.1.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Der Eintrag von IDC1 wird im Apollo Explorer als Titel bei der Anzeigt FRGBild verwendet, unabhängig davon, ob IDC1 aktiviert ist oder nicht.

Der Fensterinhalt, der für **Ausblenden** gewählt wird, kann ebenfalls bei Signalverlust angezeigt werden. Hierzu aktivieren Sie die Option **Aktiv bei Signalverlust**.

Für Quellen vom Typ Streaming Video kann auch die Option **Standbild bei Signalverlust** gewählt werden. Sind beide Optionen ausgewählt, so überlagert der Fensterinhalt, der für Ausblenden gewählt ist, das Standbild (letztes Bild) (das dann u.U. überhaupt nicht mehr sichtbar ist).

Wählt man dann die Option **IDC Aktivieren**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert.

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDCs, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (**Caption aktivieren**) und Statusbar (**Statusbar aktivieren**) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste

erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.1.3 Parameter

Auf der Registerkarte **Parameter** kann das Profil der **Quelle** geladen und gespeichert werden.



Der Name des Profils darf keine Leerzeichen enthalten. Es werden nur die Zeichen bis zum Leerzeichen als Profilname abgespeichert.

Außerdem können folgende Quellenparameter gesetzt werden:

Beschreibung	Bemerkung
Helligkeit	Diese Einstellung kann vorgenommen werden bei allen Videoeingangskarten, RGB und HDTV Eingangskarten
Kontrast	Diese Einstellung kann vorgenommen werden bei allen

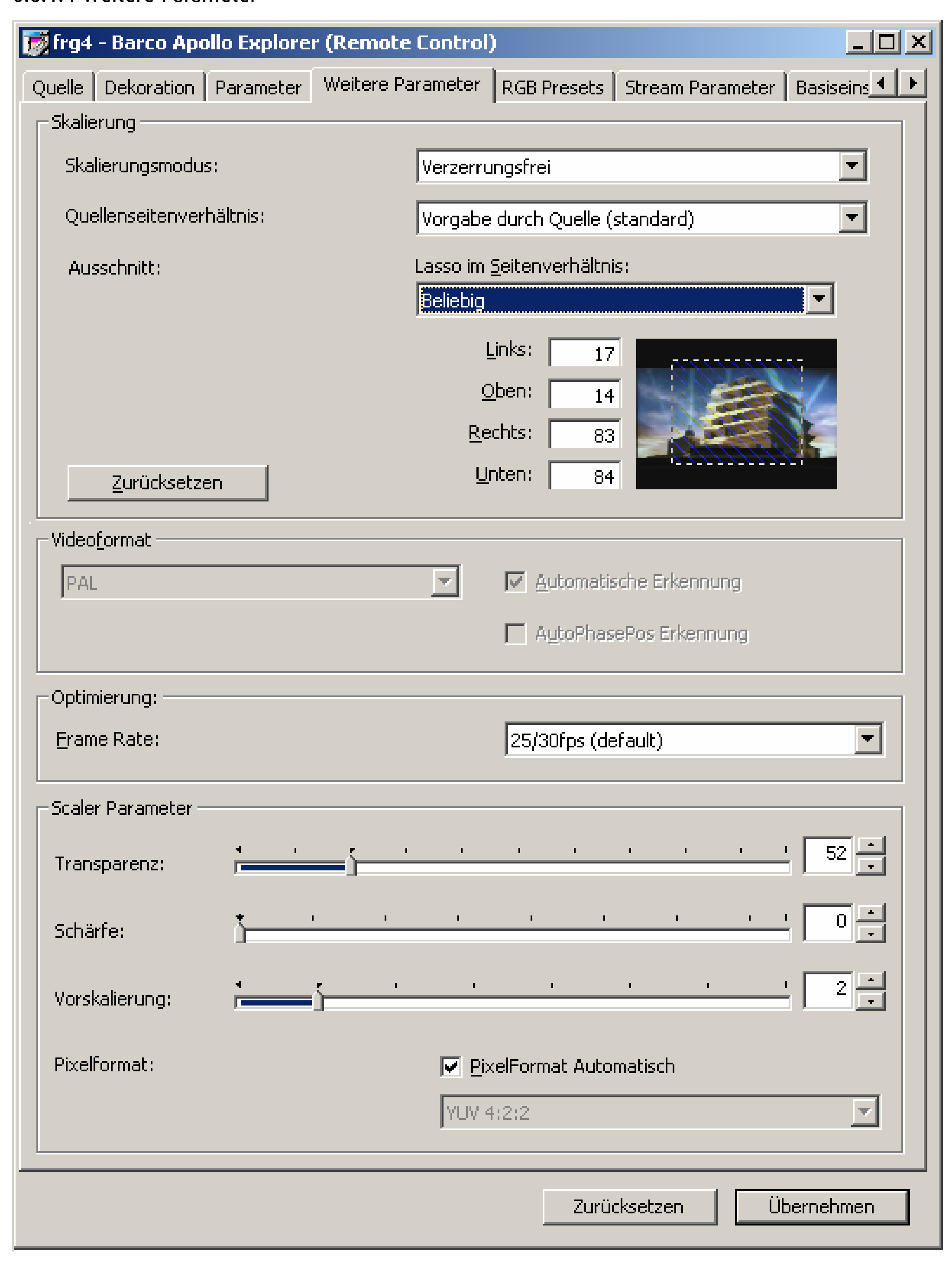
	Videoeingangskarten und bei der HDTV Eingangskarte, wenn wenn ein Videosignal anliegt.
Sättigung	Diese Einstellung kann vorgenommen werden bei einer QuadAnalogVideo Card, bei der QuadSDIVideo Card und der StreamingVideo Card.
Farbwinkel	Kann nur eingestellt werden, wenn ein NTSC Signal vorliegt.
Noise Reduction	Einstellung der Reduktionsrate (nicht bei allen Eingangskarten möglich). Je höher der gewählte Werte, desto mehr wird das Rauschen unterdrückt, aber es gehen dabei Details verloren. Standardeinstellung ist 12.
Rot	Einstellung vom Rot
Grün	Einstellung von Grün
Blau	Einstellung von Blau

Wählen Sie **Standbild**, um die aktuelle Filmszene anzuhalten.

Es gibt 5 verschiedene Modi im Listenfeld **de-interlacer modes**. Der geeignetste Modus hängt von der Videoquelle ab. Standardeinstellung ist Modus 3.

Modus 1: kein Deinterlacing; Modus 2: Interlace Modus 1; Modus 3: Standardeinstellung ("motion"); Modus 4: gerade frames; Modus 5: ungerade frames.

6.8.1.4 Weitere Parameter



Auf der Registerkarte **Weitere Parameter** kann ein Bildausschnitt definiert werden sowie weitere Video Parameter eingestellt werden.

Der Bildausschnitt kann entweder über seine Position gewählt werden (links, oben, rechts, unten; alle Angaben in Prozent) oder der Ausschnitt kann mit Hilfe der Maus aufgezogen werden. Wird der Ausschnitt mit Hilfe der Maus aufgezogen, so werden die Prozentangaben sofort aktualisiert. Werden die Prozenteinträge geändert, so muss, wie bei jedem editierbaren Textfeld, zunächst die Schaltfläche **Anwenden** gedrückt werden, bevor der so gewählte Bildausschnitt aktualisiert wird.

Eine weitere Möglichkeit der Wahl des Bildausschnitts bietet das Listenfeld **Im Seitenverhältnis** Hier sind die gängigsten Video- und Filmseitenverhältnisse vordefiniert:

Eintrag im Listenfeld	Seitenverhältnis
beliebig	Beliebig
TV 4/3	4:3
CinemaScope1	41:27
CinemaScope2 16/9	16:9
CinemaScope3	41:18
CinemaScope4	41:17

Drücken Sie die Schaltfläche **Zurücksetzen**, um die Wahl des Ausschnitts zurück zu setzen und das vollständige Bild wieder anzuzeigen.

Wie für das gesamte Videobild, kann auch für einen Teilausschnitt die Option der Darstellung gewählt werden: In **Originalauflösung**, **verzerrungsfrei**, **fensterfüllend**.



Je nach Einstellung und Fenstergröße, können die dann erforderlichen Skalierungsfaktoren von den eingesetzten Eingangskarten nicht mehr realisiert werden. Das Video wird dann mit einem schwarzen Rand dargestellt.

Wählen Sie aus dem gleichnamigen Listenfeld das Videoformat aus.

Um die von der Hardware erkannten Einstellungen zu übernehmen, müssen die Häkchen in den Feldern Automatische Erkennung und AutoPhasePos Erkennung gesetzt sein.

Die Bildwiederholungsraten (Frame rate) können zwischen 25/30 fps und 50/60 fps gesetzt werden. Standardeinstellung ist 25/30 fps.

Die Skalierparameter umfassen Transparenz, Schärfe, Vorskalierung und das Pixelformat.

Transparenz bezieht sich auf grafische Objekte, die dem Video überlagert sind, z. B. die Uhr. Standardeinstellung ist 0.

Schärfe erlaubt das Setzen eines Schärfefaktors, Standardeinstellung ist 0.

Vorskalierung gibt an, wie viele Pixel aus einem 16-Pixel-Paket vernachlässigt werden aufgrund einer Skalierung kleiner 1:1 in der Eingangskarte. So bedeutet z. B die Einstellung von 8: Sowohl in x- als auch in y-Richtung werden von 16 Pixel beim Skalieren 8 Pixel übernommen (also ¼ des ursprünglichen Videoinhalts).

Die Standardeinstellung des Pixel Formates ist bei Video YUV 4:2:2. Diese Einstellungen vermittelt den Eindruck von 24 Bit True Color bei einem Bandbreitenbedarf, der 16 Bit entspricht. Für RGB ist die Standardeinstellung 5:6:2. Ist das Signal besonders anspruchsvoll in Bezug auf Farben, kann es mit 8:8:8 dargestellt werden, benötigt aber dafür das 1,5 fache der Bandbreite.

6.8.1.5 RGB Presets

FrgViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Weitere Parameter | RGB Presets | Stream Parameter | Basiseinstellungen | Interaktion

Preset Einstellungen

Preset Name: 1024x768@70Hz

V-/H- separate sync, 806 lines, 70.0 Hz

Basis Einstellungen:

Horz. Aufl.: 1024

Vert. Aufl.: 768

Horz. Pos.: 280

Vert. Pos.: 35

PLL: 1328

Phase:

Weitere Settings:

Manuell

Nur Ein ADC

Sync Typ: 0 - Auto

VCO Range:

VCO Res.:

Charge Pump

Sog-Pegel:

HV-Pegel:

Zurücksetzen   Übernehmen



Es ist nicht möglich, ein Preset zu definieren, dessen Anzahl der vertikalen Zeilen verschieden ist von der Anzahl vertikalen Zeilen der angeschlossenen RGB Quelle! Die Funktion Preset Einstellungen ist ausschließlich dafür gedacht, die Einstellungen der angeschlossenen Quelle zu optimieren. Sie dient nicht dazu, nach Belieben sämtliche vorhandenen Presets zu editieren.

Wird ein Preset gewählt, das über eine andere Anzahl vertikaler Zeilen verfügt wie die angeschlossenen quelle, und wird dieses Preset modifiziert, so erzeugt man ein inkonsistentes Preset. Im schlimmsten Fall überschreibt man dann mit diesem inkonsistenten Preset ein gültiges Preset.

Man tut gut daran, die modifzierten Presets unter einem anderen Namen abzuspeichern. Damit wird sichergestellt, dass keine gültigen Presets mit inkonsistenen Parametern überschrieben werden.

Wählen Sie aus der Liste der vordefinierten Presets das gewünschte aus oder definieren Sie ein neues. Ein Preset umfasst die Werte sämtlicher Parameter, die auf diesem Dialog modifiziert werden können.

Basis Einstellungen	
Horiz. Auflösung	Horizontale Auflösung des RGB Signals
Verikale Auflösung	Vertikale Auflösung des RGB Signals
Horz. Pos.:	Die horizontale Lage des RGB Signals in Bezug zum Fenster wird angepasst.
Vert. Pos.:	Die vertikale Lage des RGB Signals in Bezug zum Fenster wird angepasst.
PLL	Dieser Wert entspricht der tatsächlichen Anzahl Pixel pro Zeile.
Phase	Anpassung der Phasenlage
Weitere Settings	
Manuell	Ermöglicht das manuelle Setzen folgender Eigenschaften:
VCO G / VCO Range	VCO Gain (nur für RGB-2774-0) VCO Range (nur für RGB-2774-1)
Charge Pump	Charge Pump Current
SoG Level	Level für Signale vom Typ Sync on Green
HV Level	Level für Signale vom Typ Hsync, Vsync

6.8.1.6 Die Profildatei des FRG Viewer

Quellen- und RGB-Profile werden in der Datei **FRGviewer.ini** im Projektverzeichnis gespeichert. Sie sind maschinenweit für einen Viewer Typ gültig.



Der Name der Profildatei darf keine Leerzeichen enthalten. Es werden nur die Zeichen bis zum Leerzeichen als Profilname abgespeichert.

In der Profildatei werden folgende Einstellungen gespeichert:

SourceProfile:	**Quellenprofil (Videoquelle)**	**Einstellung auf der Registerkarte**
VideoBrightness	Helligkeit	Parameter
VideoContrast	Kontrast	Parameter
VideoHue	Farbton	Parameter
VideoSharpness	Schärfe	Parameter
VideoSaturation	Sättigung	Parameter
WndFreeze	Standbild ein- oder ausgeschaltet	Parameter
WndScaleMode	Skalierungsmodus	Quelle
WndViewportRatio	Im Seitenverhältnis	Weitere Parameter
WndViewport	Gewählter Ausschnitt	Weitere Parameter
AutoDetect	Automatisches Erkennen des Signals	Weitere Parameter
Channel	Kanal	Weitere Parameter
Port	Port	Weitere Parameter
VideoNorm	Videostandard	Weitere Parameter
ReferencedRgbProfileName	Zugehörendes RGB Profil	
RgbProfile:	RGB Profil (RGB Quelle)	
RGBRed	Einstellung von Rot	Parameter
RGBBlue	Einstellung von Blau	Parameter
RGBGreen	Einstellung von Grün	Parameter
RGBReduction	Einstellung der Reduktionsrate	Parameter



Wird ein Quellenprofil geladen, so wird auch gleichzeitig das in ihr referenzierte RGB Profil geladen.

6.8.1.7 Stream Parameter

frg4 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Weitere Parameter | RGB Presets | Stream Parameter | Basiseins

Stream Liste:

Erste-11
MTV-12
MTV-12Axis
N24-13
NTV-10
NTV-10Copy(1)
SCN14
Stop
VCS
VisioWave

Datenstrom-Quellenbeschreibung

Übertragungs-Typ: Multicast
IP-Addresse: 224 . 0 . 180 . 10
Netzwerk-Port: 3010
Datenstrom Protokoll: Automatisch
Netzwerk-Protokoll: UDP
Program ID: 0

Encoder Typ:

iMPath i-Volution 4000
Editieren | Neu | Löschen

Encoder Einstellungen

Encoder-Addresse: 158 . 159 . 160 . 170
Encoder-Port: 5555

Neu | Umbenennen | Löschen

Zurücksetzen | Übernehmen

Wählen Sie auf dieser Registerkarte eine vordefinierte Quelle aus, oder definieren Sie eine neue Quelle.



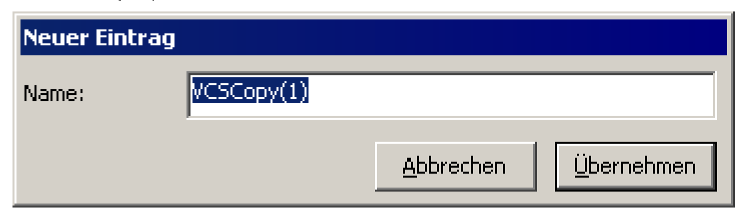
Die Streaming Video Card erfordert zwei weitere Konfigurationsdateinen, die DigitalStreamSource.ini und the EncoderTypes.ini, vgl. Die Datei ServerData\DigitalStreamSource.ini, Die Datei ServerData\EncoderType.ini-file

Stream Liste	Dieses Listenfeld zeigt alle Quellen, die in der Datei DigitalStream Source.ini definiert sind.
Übertragungstyp	Hier kann der gewünschte Typ gewählt werden: Unicast (das Signal wird ausschließlich an diesen Port gesendet), Multicast (dieser Port ist Mitglied einer Gruppe und nimmt am Multicasting teil), Broadcast (dieser Port nimmt am Broadcasting teil)
IP Adresse	IP Adresse, falls Multicast gewählt
Netzwerk Port	Netzwerk Port der Streaming Video Card.

Datenstrom Protokoll	Protokoll des Video Stroms: 0: auto (standard), 1: elementary, 2: program, 3: transport
Netzwerk Protokoll	Übertragungsprotokoll, 0: UDP (standard), 1: TCP
Programm ID	Programm Nr. (0: auto)
Encoder Typ	Wählen Sie aus einer vordefinierten Menge gebräuchlicher Encoder den gewünschten aus. Die Encoder werden in der Datei EncoderTypes.ini spezifiziert.
Encoder Adresse	IP Adresse des Encoder
Encoder Port	Netzwerk: Port des Encoder

6.8.1.8 Neu

Das Drücken der Schaltfläche **Neu** öffnet einen Dialog, der es erlaubt, eine neue digitale Videoquelle zu laden. Geben Sie den gewünschten Namen ein (vorgeschlagen wird der Name der gerade aktiven Quelle mit dem Zusatz Kopie).



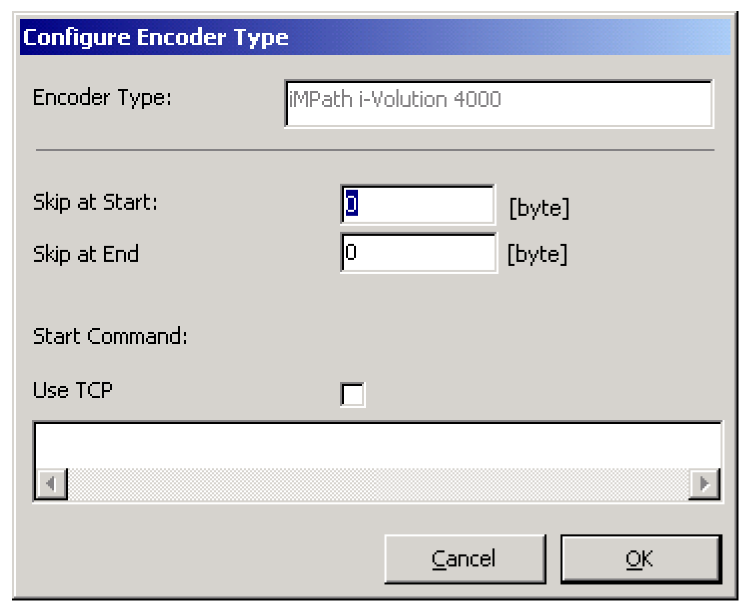
Eine Quelle, die im Listenfeld angezeigt wird, kann auch umgenannt oder gelöscht werden.



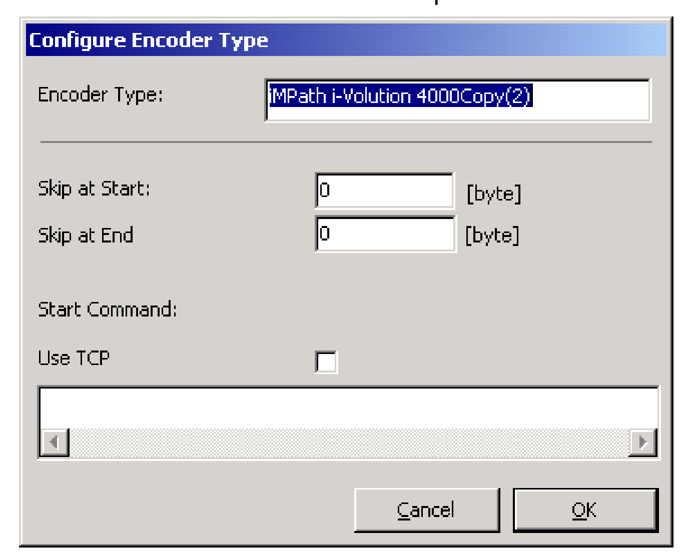
Alle Änderungen der Quellenparamter und/oder der Liste der Quelle werden sofort in der Datei DigitalStreamSource.ini gespeichert.

6.8.1.9 Encoder konfigurieren

Die Parameter des Encoder werden aus der Datei **EncoderTypes.ini** genommen. Diese Parameter können modifziert werden, indem man auf die Schaltfläche **Editieren** drückt.



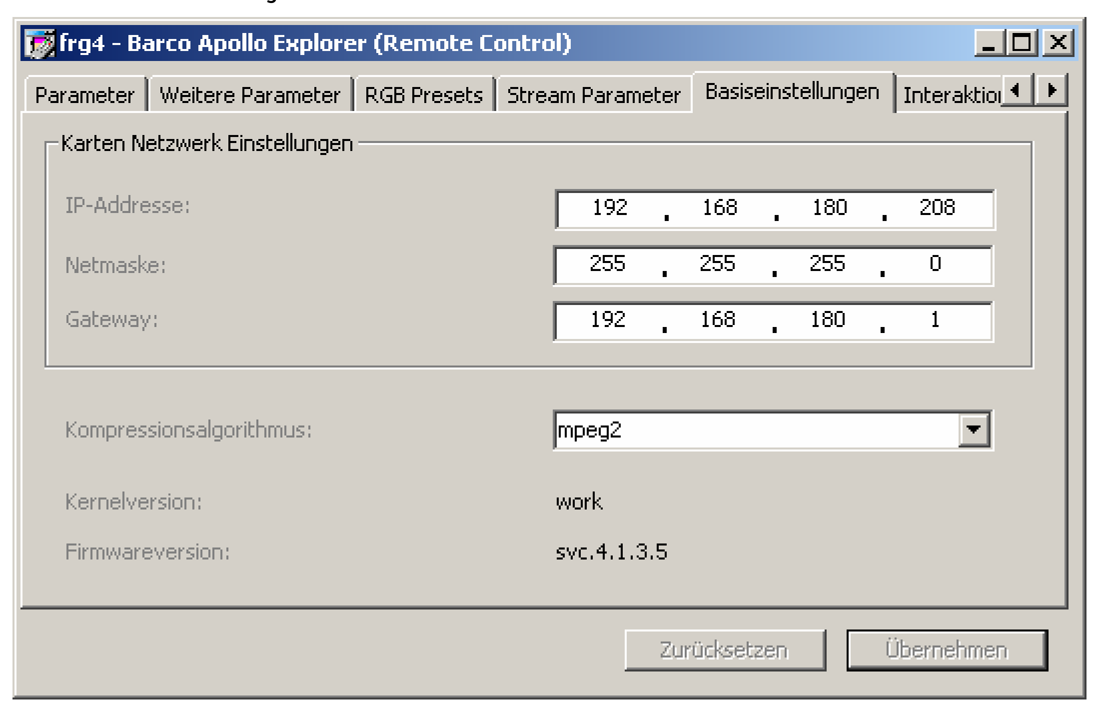
Außerdem können weitere Encoder spezifiziert werden. Hierzu drücken Sie auf die Schaltfläche **Neu**.





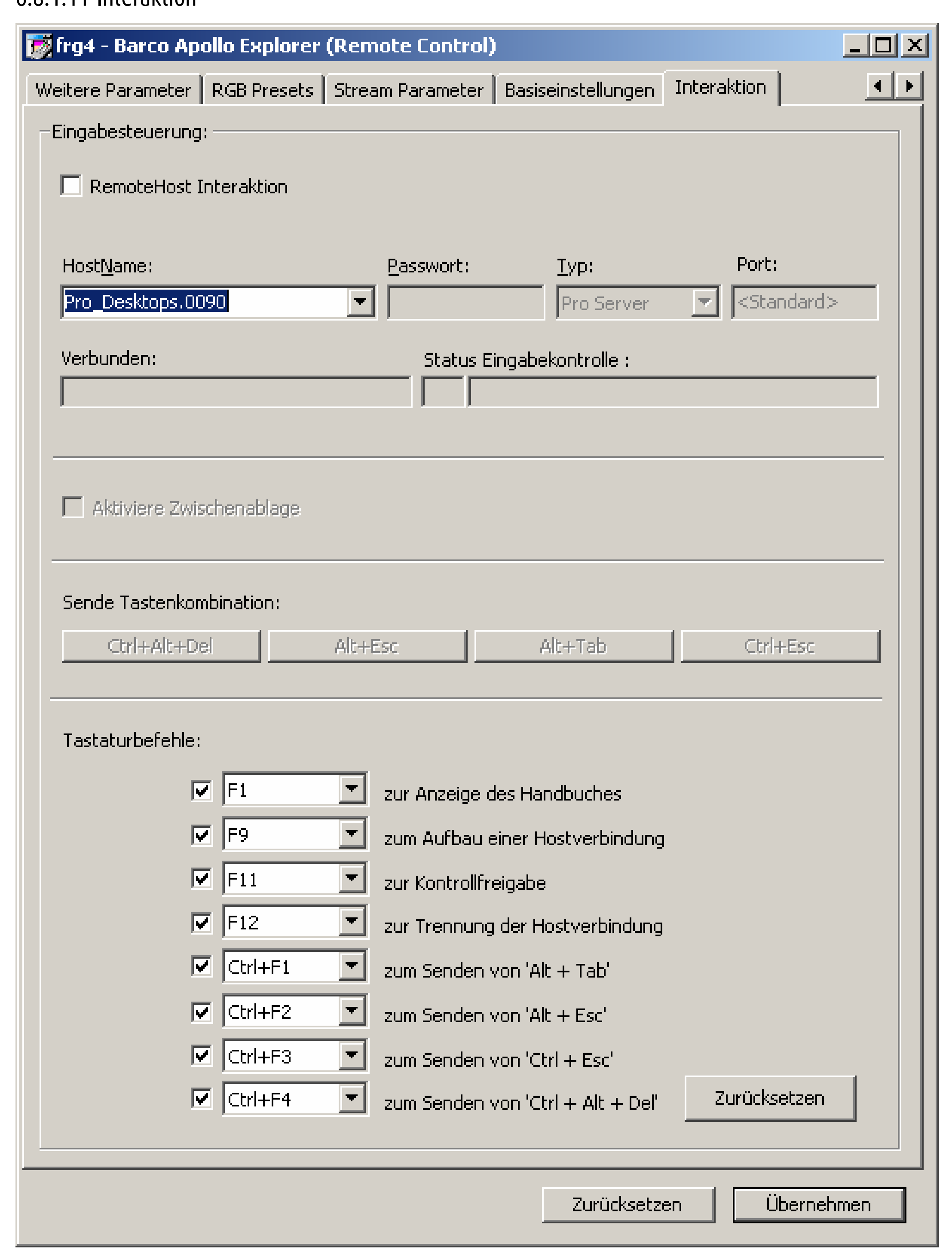
Alle Änderungen werde sofort in der datei EncoderTypes.ini gespeichert.

6.8.1.10 Basiseinstellungen



Diese Registerkarte zeigt die Einstellungen der Streaming Video Card. Diese Werte werden aus der Datei Switcher Langgage Compiler genommen aus dem Unterabschnitt Board (**mpg3012**), vgl. Notwendige Schritte für die Konfiguration des FRG Viewer

6.8.1.11 Interaktion



Der FRG Viewer ab Apollo Rel. 1.8 erlaubt es, z.B. die RGB Quelle mit Tastatur und Maus direkt auf der Bildwand zu manipulieren. Diese Funktionalität beruht auf dem ProServer, der auf dem entsprechenden Rechner installiert wein muss (oder VNC Server).

Die Registerkarte Interaktion ermöglich es dann, die Parameter und Tastenkombinationen zur Manipulation des Desktops zu setzen.

Neben den Befehlen zum Verbinden bzw. Trennen können auch noch spezielle Windows Tastenkombinationen gesetzt werden (Alt+Tab: wechseln zwischen den geöffneten Anwendungen, Alt+Esc: Wechseln zwischen den Anwendungen in der Reihenfolge, in der sie geöffnet wurden, Ctrl+Esc: Anzeige vom Start Menu, Ctrl+Alt+DEL: Starte Taskmanager).

Diese Funktionalität steht nicht für SCN zur Verfügung (SCN unterstützt nicht das VNC Protokoll, das in Apollo verwendet wird.)

6.8.2 Visu Viewer

Der VisuViewer erlaubt es, analoge Video- und RGB Quellen zu betrachten, die über eine Visu Videoeingangskarte oder Visu RGB Eingangskarte angeschlossen sind.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Commandline Interface, vgl. Viewer Command Interface.

6.8.2.1 Eigenschaften-Dialog des Visu Viewer

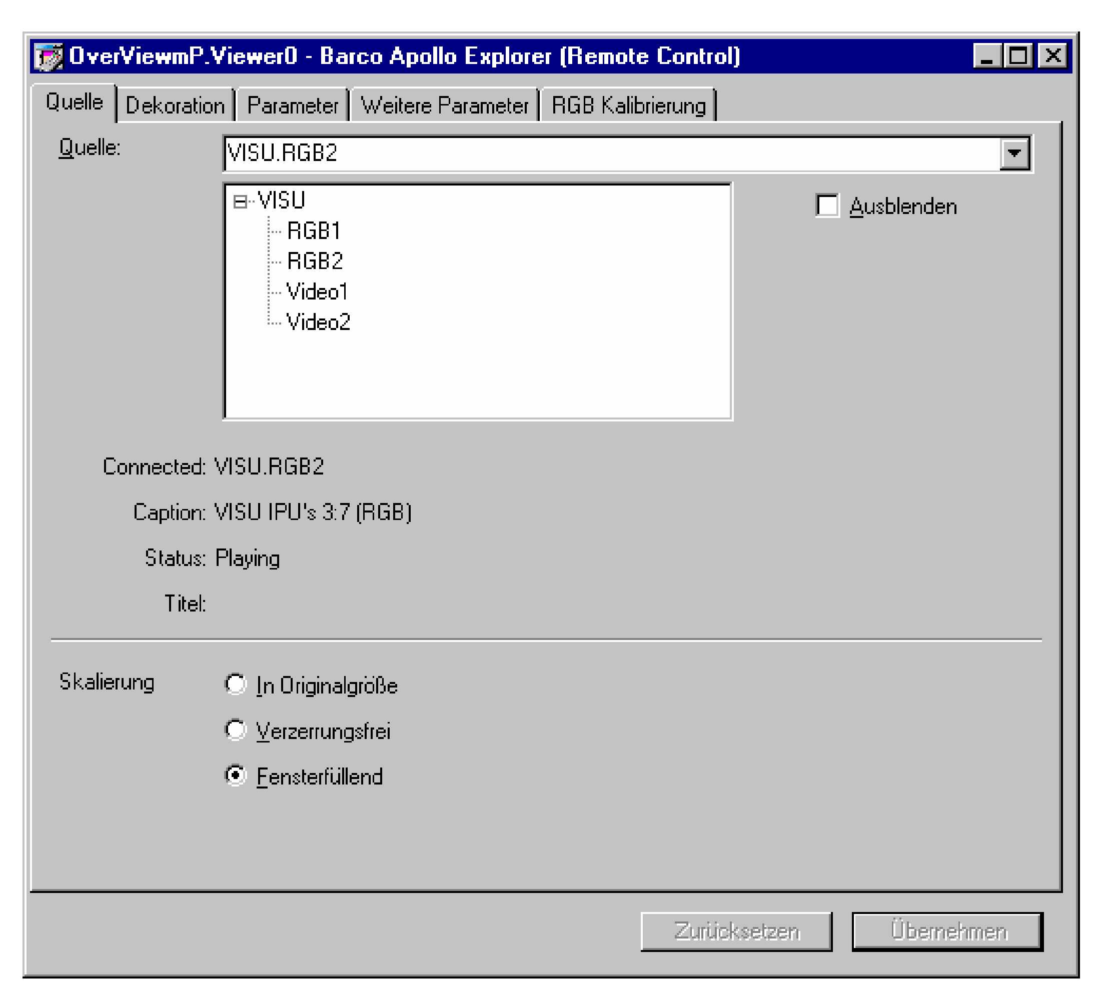
Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.



Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Video oder RGB Quelle aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Videoquellen werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser angezeigt. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Die Darstellung kann in Originalauflösung (**in Originalgröße**) erfolgen, in optimierter Größe unter Beibehaltung des Darstellungsverhältnisses (**verzerrungsfrei**) oder **fensterfüllend** (Auflösung und Darstellungsverhältnis werden nicht beibehalten).



Wird der Dialog verkleinert, können manche Steuerelemente nicht mehr angezeigt werden. Vergrößern sie bei Bedarf den Dialog so lange, bis die Steuerelemente wieder erscheinen (Ziehen mit der Maus).

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt des Viewer Fensters auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Video- oder RGB Quelle (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



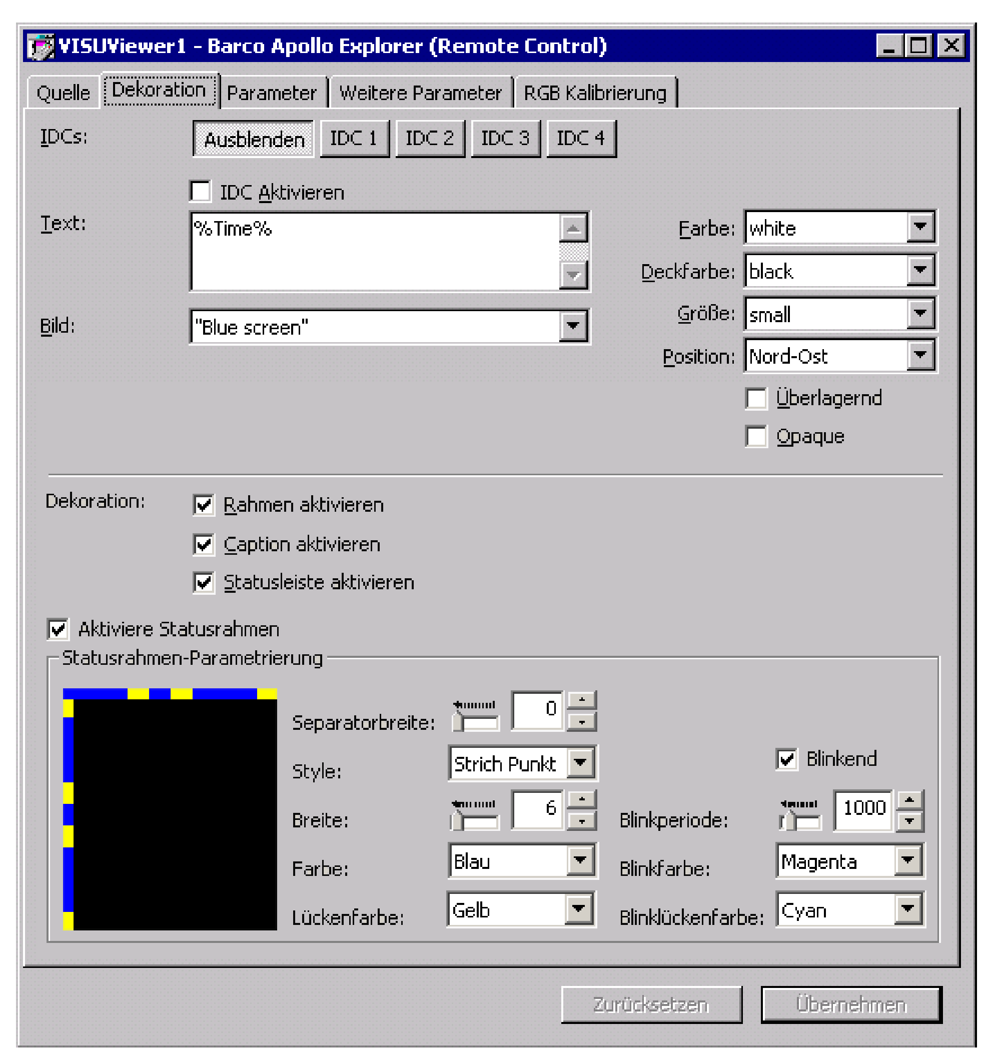
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.2.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IDC aktivieren**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert.

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (Caption aktivieren) und Statusbar (Statusbar aktivieren) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

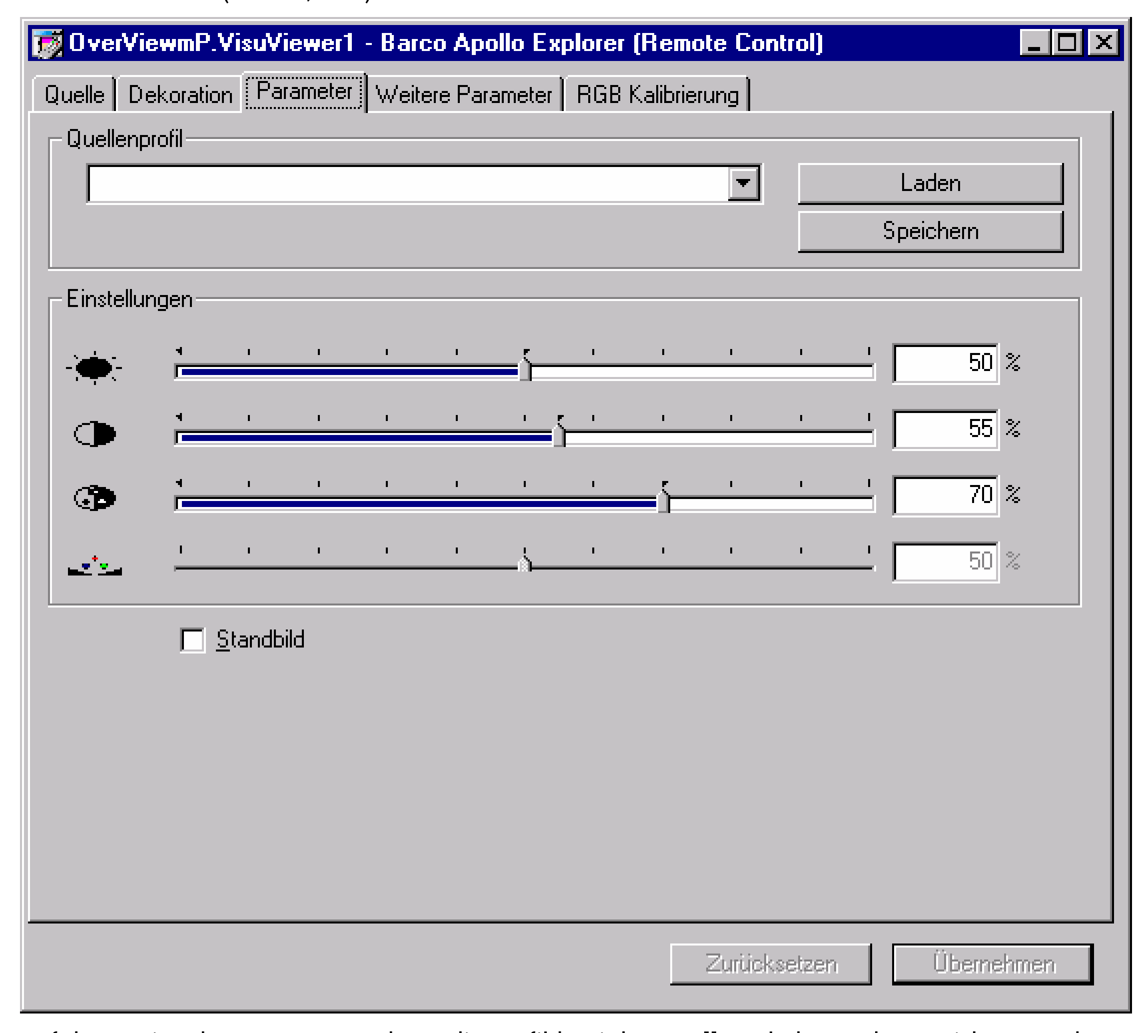
Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.2.3 Parameter (Video Quelle)



Auf der Registerkarte Parameter kann die Profildatei der **Quelle** geladen und gespeichert werden.



Der Name des Profils darf keine Leerzeichen enthalten. Es werden nur die Zeichen bis zum Leerzeichen als Profilname abgespeichert.

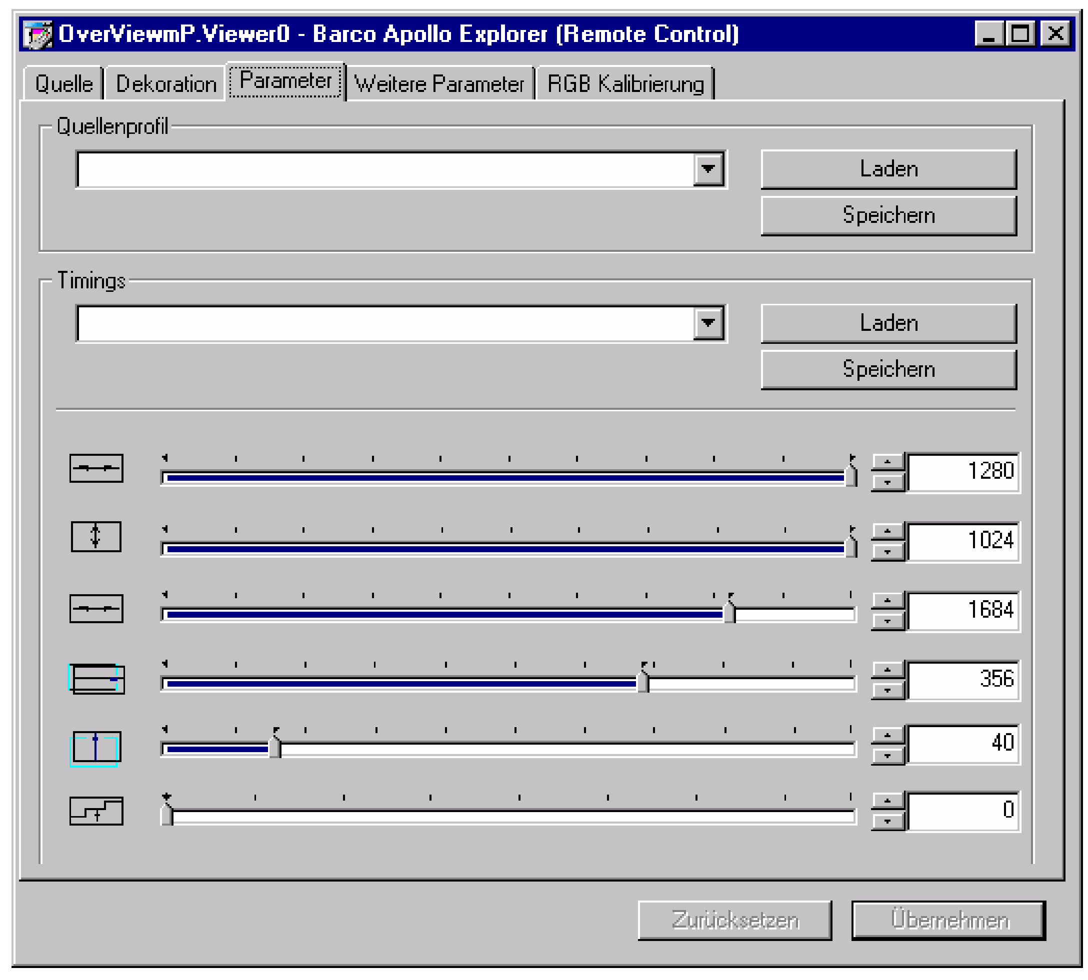
Außerdem können folgende Quellenparameter gesetzt werden:



Symbol	Bedeutung
	Einstellung der Helligkeit
	Einstellung des Kontrast
	Einstellung der Farb-Sättigung
	Einstellung des Farbtons (nur bei NTSC)

Wählen Sie **Freeze**, um die aktuelle Filmszene anzuhalten (Standbild)

6.8.2.4 Parameter (RGB Quelle)

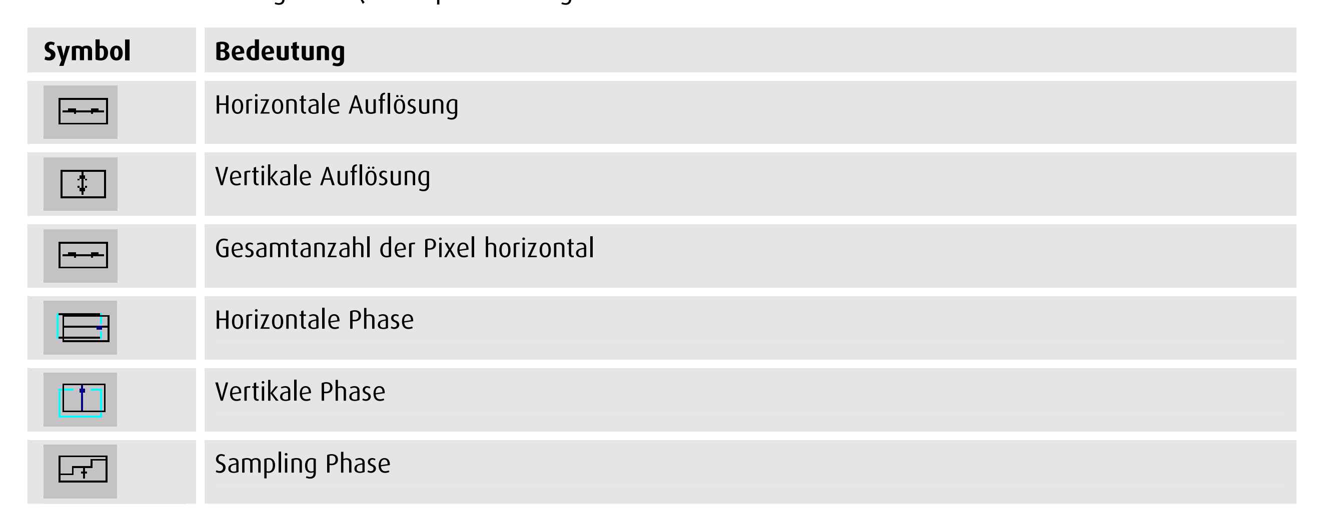


Auf der Registerkarte Parameter kann die Profildatei der **Quelle** und das Preset des **Timing** geladen und gespeichert werden.



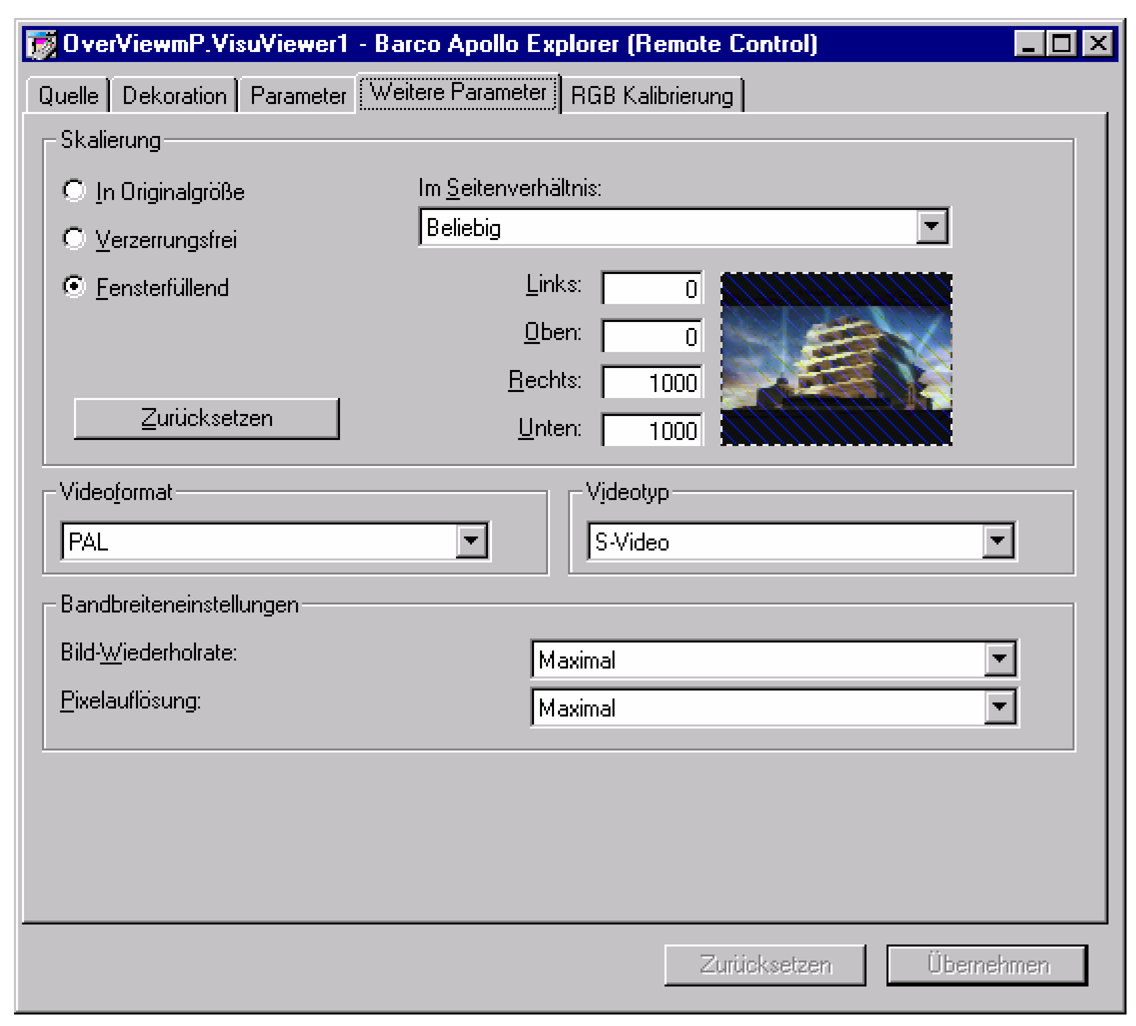
Der Name des Profils und des Timing darf keine Leerzeichen enthalten. Es werden nur die Zeichen bis zum Leerzeichen als Name abgespeichert.

Außerdem können folgende Quellenparameter gesetzt werden:



Symbol	Bedeutung
	Horizontale Auflösung
	Vertikale Auflösung
	Gesamtanzahl der Pixel horizontal
	Horizontale Phase
	Vertikale Phase
	Sampling Phase

6.8.2.5 Weitere Parameter



Auf der Registerkarte **Weitere Parameter** kann ein Bildausschnitt definiert werden sowie weitere Video Parameter eingestellt werden.

Der Bildausschnitt kann entweder über seine Position gewählt werden (links, oben, rechts, unten; alle Angaben in Prozent) oder der Ausschnitt kann mit Hilfe der Maus aufgezogen werden. Wird der Ausschnitt mit Hilfe der Maus aufgezogen, so werden die Prozentangaben sofort aktualisiert. Werden die Prozenteinträge geändert, so muss, wie bei jedem editierbaren Textfeld, zunächst die Schaltfläche **Anwenden** gedrückt werden, bevor der so gewählte Bildausschnitt aktualisiert wird.

Eine weitere Möglichkeit der Wahl des Bildausschnitts bietet das Listenfeld **Im Seitenverhältnis** Hier sind die gängigsten Video- und Filmseitenverhältnisse vordefiniert:

Eintrag im Listenfeld	Seitenverhältnis
beliebig	Beliebig
TV	4:3
CinemaScope1	41:27
CinemaScope2	16:9
CinemaScope3	41:18
CinemaScope4	41:17

Drücken Sie die Schaltfläche **Zurücksetzen**, um die Wahl des Ausschnitts zurück zu setzen und das vollständige Bild wieder anzuzeigen.

Wie für das gesamte Videobild, kann auch für einen Teilausschnitt die Option der Darstellung gewählt werden: In **Originalauflösung**, **verzerrungsfrei**, **fensterfüllend**.

Das **Videoformat** kann über das gleichnamige Listenfeld gewählt werden. Geben Sie im Feld **Video Ty**p an, ob es sich um S-Video oder Composite Video (BNC) handelt.

Im Abschnitt Bandbreiten-Einstellungen kann die Bildwiederholrate und die Pixelauflösung gewählt werden.

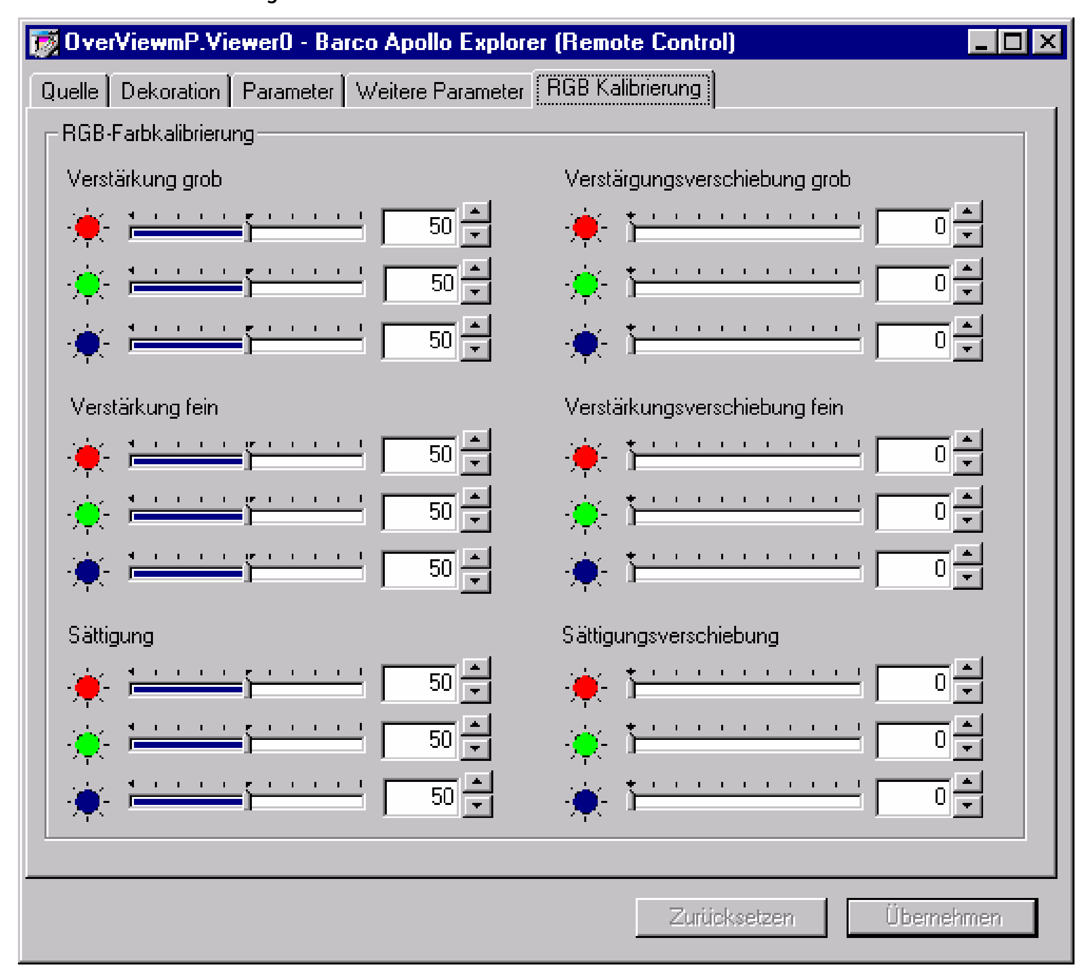
Die folgende Tabelle führt die Einträge im Listenfeld Bildwiederholrate auf:

Eintrag im Listenfeld	Bedeutung
Maximal	Maximale Bildwiederholungsrat PAL: 50 Bilder pro Sekunde NTSC 60 Bilder pro Sekunde
Reduziert 1	50% der maximalen Bildwiederholungsrate, PAL: 25 Bilder pro Sekunde NTSC: 30 Bilder pro Sekunde
Reduziert 2	25% der maximalen Bildwiederholungsrate, PAL: 12,5 Bilder pro Sekunde NTSC: 15 Bilder pro Sekunde
Reduziert 3	12,5% der maximalen Bildwiederholungsrate, PAL: 6,25 Bilder pro Sekunde NTSC: 7,5 Bilder pro Sekunde

Die nachfolgende Tabelle führt die Einträge im Listenfeld Pixelauflösung auf:

Eintrag im Listenfeld	Bedeutung
Maximal	Maximale Auflösung PAL: 720x540 NTSC 600x450
Reduziert 1	50% der max. horizontalen Auflösung PAL: 360x270 NTSC 300x225
Reduziert 2	33% der max. horizontalen Auflösung PAL: 240x180 NTSC 200x150
Reduziert 3	25% der max. horizontalen Auflösung PAL: 180x135 NTSC 150x112,5
Reduziert 4	20% der max. horizontalen Auflösung PAL: 144x108 NTSC 120x90

6.8.2.6 RGB Kalibrierung



Auf diesem Dialog kann die Einstellung der Quelleneigenschaften vorgenommen werden. Werden die Werte mit Hilfe des Schiebereglers oder des Spin Buttons verändert, so werden die Quellenparameter sofort aktualisiert. Änderung der Werte über den Eintrag in den entsprechenden Textfeldern werden erst nach Drücken von **Übernehmen** wirksam.

6.8.2.7 Die Profildatei des Visu Viewer

Quellen- und RGB-Profile werden in der Datei visuviewer.ini im Projektverzeichnis gespeichert. Sie sind maschinenweit für einen Viewer Typ gültig.



Der Name der Profildatei darf keine Leerzeichen enthalten. Es werden nur die Zeichen bis zum Leerzeichen als Profilname abgespeichert.

In der Profildatei werden folgende Einstellungen gespeichert:

SourceProfile:	Quellenprofil (Videoquelle)	Einstellung auf der Registerkarte
VideoBrightness	Helligkeit	Parameter
VideoContrast	Kontrast	Parameter
VideoHue	Farbton	Parameter
VideoInputType	Videotyp	Parameter
VideoFormat	Videoformat	Parameter
VideoSaturation	Sättigung	Parameter

WndScaleMode	Skalierungsmodus	Quelle
WndFreeze	Standbild ein- oder ausgeschaltet	Parameter
WndViewportRatio	Im Seitenverhältnis	Weitere Parameter
WndViewport	Gewählter Ausschnitt	Weitere Parameter
HwFrameRateDivider	Bildwiederholrate	Weitere Parameter
WndForceHorzVertScaling	Pixelauflösung	Weitere Parameter
ReferencedRgbProfileName	Zugehörendes RGB Profil	
RgbProfile:	RGB Profil (RGB Quelle)	
RGBHorzRes	Horizontale Auflösung	Parameter
RGBVertRes	Vertikale Auflösung	Parameter
RGBHorzPhase	Horizontale Phase	Parameter
RGBVertPhase	Vertikale Phase	Parameter
RGBsamplingPhase	Sampling Phase	Parameter
RGBHorzTotalPixels	Vollständige Anzahl der horizontalen Pixel	Parameter



Wird ein Quellenprofil geladen, so wird auch gleichzeitig das in ihr referenzierte RGB Profil geladen.

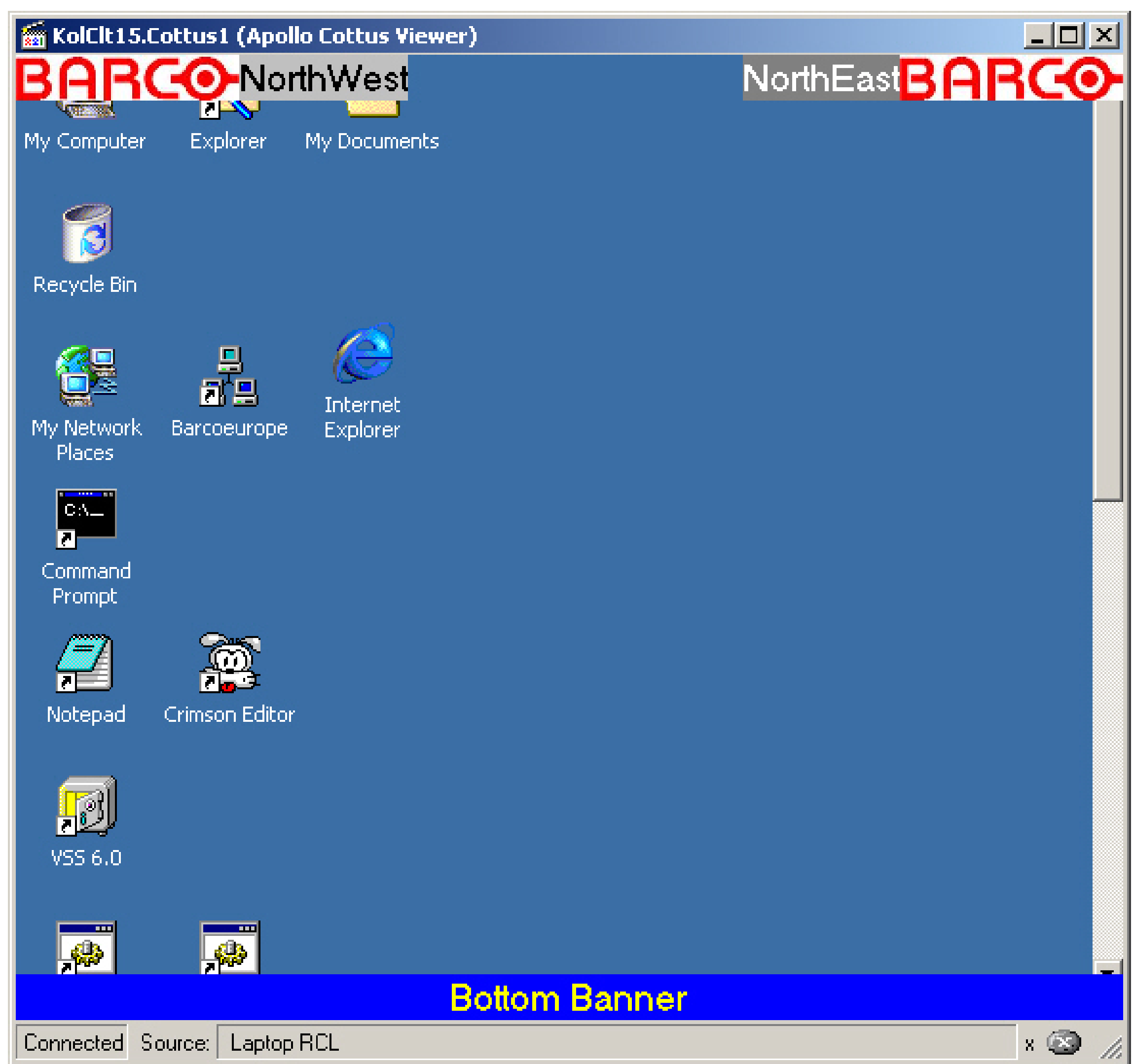
6.8.3 Cottus Viewer

Der CottusViewer erlaubt es, den Bildschirm einer beliebigen Workstation im Netzwerk zu betrachten.



Hierzu muss auf jeder Workstation, deren Bildschirm auf der Bildwand dargestellt werden soll, die Funk software installiert werden sowie die Barco-Funk-Lizenz. "Echte Funk-Lizenzen" sind nicht gültig!

Zur Installation der Funk-Software siehe Notwendige Schritte für die Konfiguration des Cottus Viewer.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Commandline Interface, vgl. Viewer Command Interface

6.8.3.1 Eigenschaften-Dialog des Cottus Viewer

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.

Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Workstation aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Workstation werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser angezeigt. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt des verbundenen Desktops auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Workstation (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



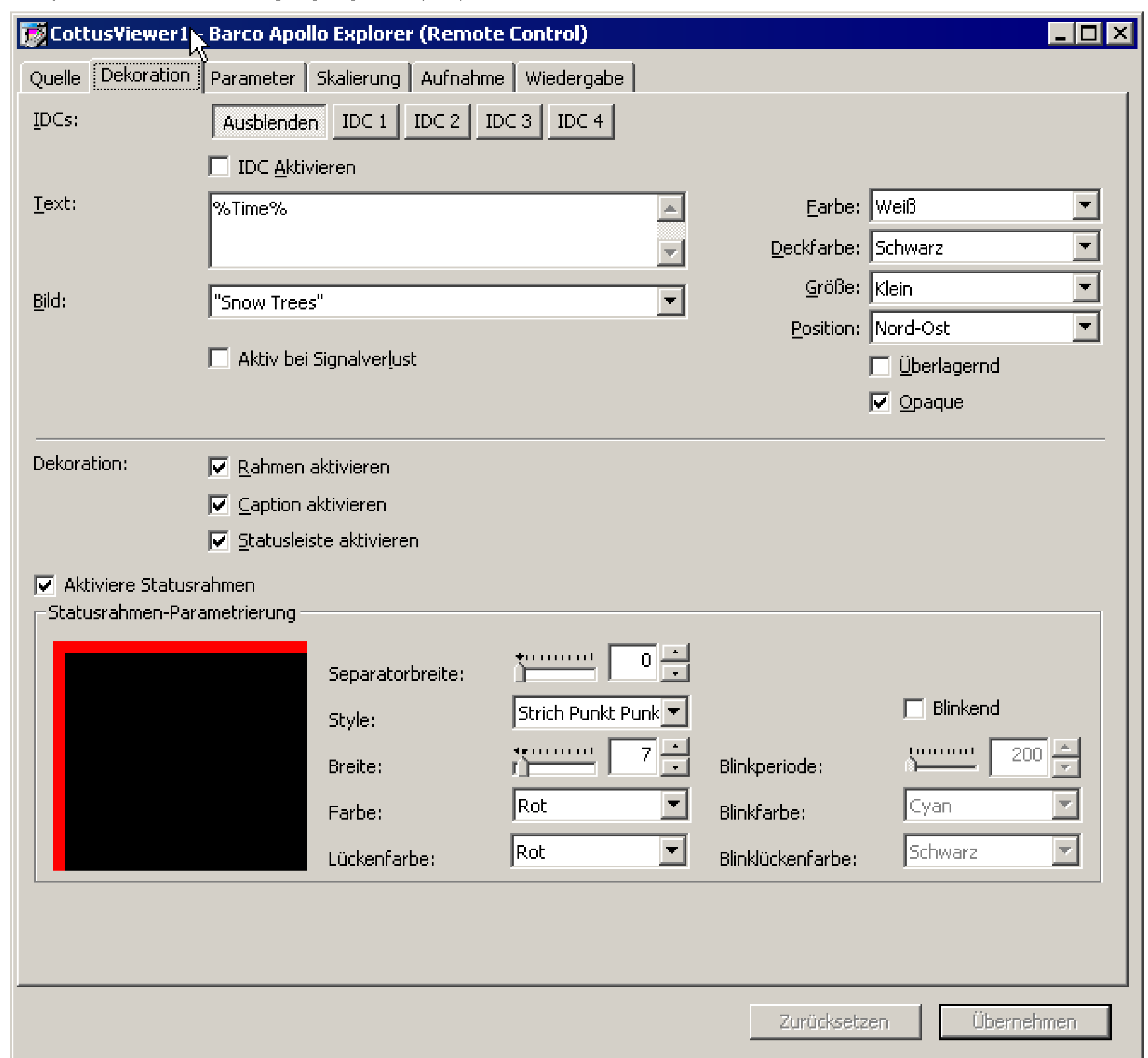
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.3.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IDC aktivieren**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert..

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten

Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (**Caption aktivieren**) und Statusbar (**Statusbar aktivieren**) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.3.3 Parameter

CottusViewer - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Skalierung | Aufnahme | Wiedergabe

Rechnername:
karclt0f
Paßwort:
****
Gateway
karcltcr
Verbunden:
karclt0f
Trennen

RemoteHost Interaktion

Zurücksetzen Übernehmen

Falls ein Rechner nicht in der Auswahlliste auf der Registerkarte **Quelle** vorhanden ist, kann er manuell auf der Registerkarte **Parameter** definiert werden. Geben Sie den Namen des Rechners im Netzwerk (**Hostname**) ein sowie das Password (**Password**), um den Inhalt des zugehörigen Bildschirms darzustellen.Falls bei der Konfiguration des Proxy Host der Modus Windows Authentication gewählt worden ist, erübrigt sich die Eingabe des Passwords, massgebend ist der Account im Netzwerk. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Trennen**, um die Verbindung mit diesem Rechner zu beenden. Soll die Verbindung über ein Gateway erfolgen, muss der Name des Gateway Servers, der für diesen Host zuständig ist, eingetragen werden.



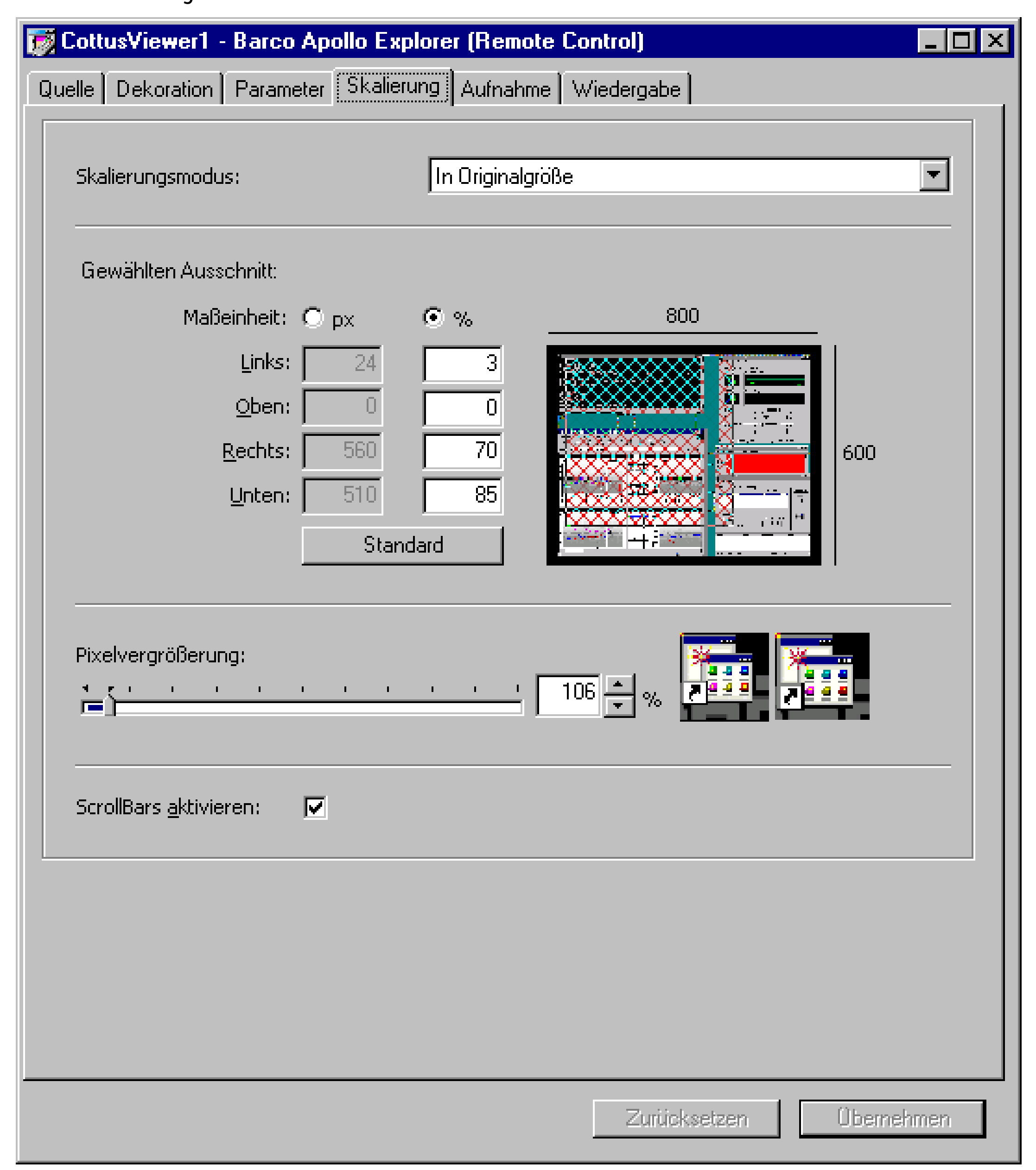
Auf dem Host Rechner muss die Funk Software Proxy Host und die -Funk-Lizenz vorhanden sein.

Die Option **RemoteHostInteraktion** ermöglicht, dass Maus- und Keyboardoptionen der Operator Workstation auf dem Host Rechner durchgeführt werden.



Um auf der Host Workstation die Tastenkombination "STRG+ALT+Entf" einzugeben, ist die Tastenkombination "STRG+ALT+Rücktaste" zu verwenden!

6.8.3.4 Skalierung



Um den Desktop einer Workstation darzustellen, kann eine der vorgegebenen Skalierungsoptionen gewählt werden. Je nach gewählter Skalierungsoption können Pixelvergrößerung bzw. Scrollbars gewählt werden.

Skalierungsoption	Pixelvergrößerung	Scroll bars
Fenstergröße anpassen	Ja	Nein
In Originalgröße	Ja	Ja
Verzerrungsfrei	Nein	Nein
Fensterfüllend	Nein	Ja

Der darzustellende Ausschnitt kann entweder in Prozent des gesamten Desktops angegeben werden oder in Pixel oder über eine Lassomaske in der Vorschau aufgezogen werden. Unabhängig von der gewählten Methode werden die Werte und Einstellungen der anderen Methoden immer sofort aktualisiert.

Ist Pixelvergrößerung gewählt, so wird das Mini-Fenster unter dem Schieberegler entsprechend vergrößert bzw. verkleinert. Pixelvergrößerung kann zwischen 0% und 2000% des gewählten Ausschnitts eingestellt werden. Benutzen Sie hierfür den Schieberegler oder den Drehschalter, oder geben Sie den Wert numerisch ein.

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen**, um die geänderten Einstellungen zu aktivieren.

6.8.3.5 Aufnahme

CottusViewer1 - Barco ApolloExplorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Skalierung | Aufnahme | Wiedergabe

Session Laenge

5 min 34560

Session Name

test4

test
test2
test3

Zurücksetzen Übernehmen



Die Funktion Aufnahme steht nur zur Verfügung, wenn die Host Workstation über den Gateway Server verbunden ist.

Über diese Registerkarte kann eine Host Session zur späteren Wiedergabe aufgezeichnet werden. Geben Sie die Länge der Session in Minuten ein. Selbstverständlich kann diese Länge nicht den im Gateway Administrator definierten Höchstwert überschreiten. Die maximale Länge ist neben dem Eingabefeld angezeigt.

Geben Sie für die aufzuzeichnende Host Session einen Namen an.



Um einen frei wählbaren Dateinamen einzugeben, müssen bei der Konfiguration des Proxy Gateway Servers die Zugriffsrechte für Record to File und Connect to File gesetzt sein. Sind diese Rechte nicht gesetzt, verwendet das System eigene (kryptische) Dateinamen.

Es werden alle Host Sessions angezeigt, die auf diesem Gateway Server abgespeichert sind.

Drücken Sie auf die grüne runde Schaltfläche, um die Aufnahme zu starten. Soll die Aufnahme vor Ablauf der eingegebenen Länge abgebrochen werden, drücken Sie auf die quadratische "Stop-Taste".



Die Host Session wird auf dem Gateway Server gespeichert. Ein typischer Desktop benötigt zwischen 1 und 2 MB pro Minute.

6.8.3.6 Wiedergabe

Jede aufgezeichnete Host Session kann auch wieder abgespielt werden. Wählen Sie hierfür den Gateway Server aus, auf dem die Session gespeichert ist.



Es können nur Gateway Server gewählt werden, die in der Datei viewersources.ini eingetragen sind. Es können auf dieser Registerkarte keine neuen Gateway Server eingegeben werden.

Nachdem der Gateway Server gewählt worden ist, erscheint eine Liste mit all den Host Sessions, die auf diesem Gateway Server gespeichert sind, mit Angabe des Hosts, Sessionlänge, Speicherdatum.

Wählen Sie die gewünschte Session aus und drücken Sie auf die "Wiedergabe-Taste".

Die Wiedergabe kann angehalten werden ("Pause Taste") oder beendet werden. Auch Tasten zum schnellen Vor- bzw. Rücklauf oder zum Springen ans Ende oder an den Anfang der Aufzeichnung stehen zur Verfügung.



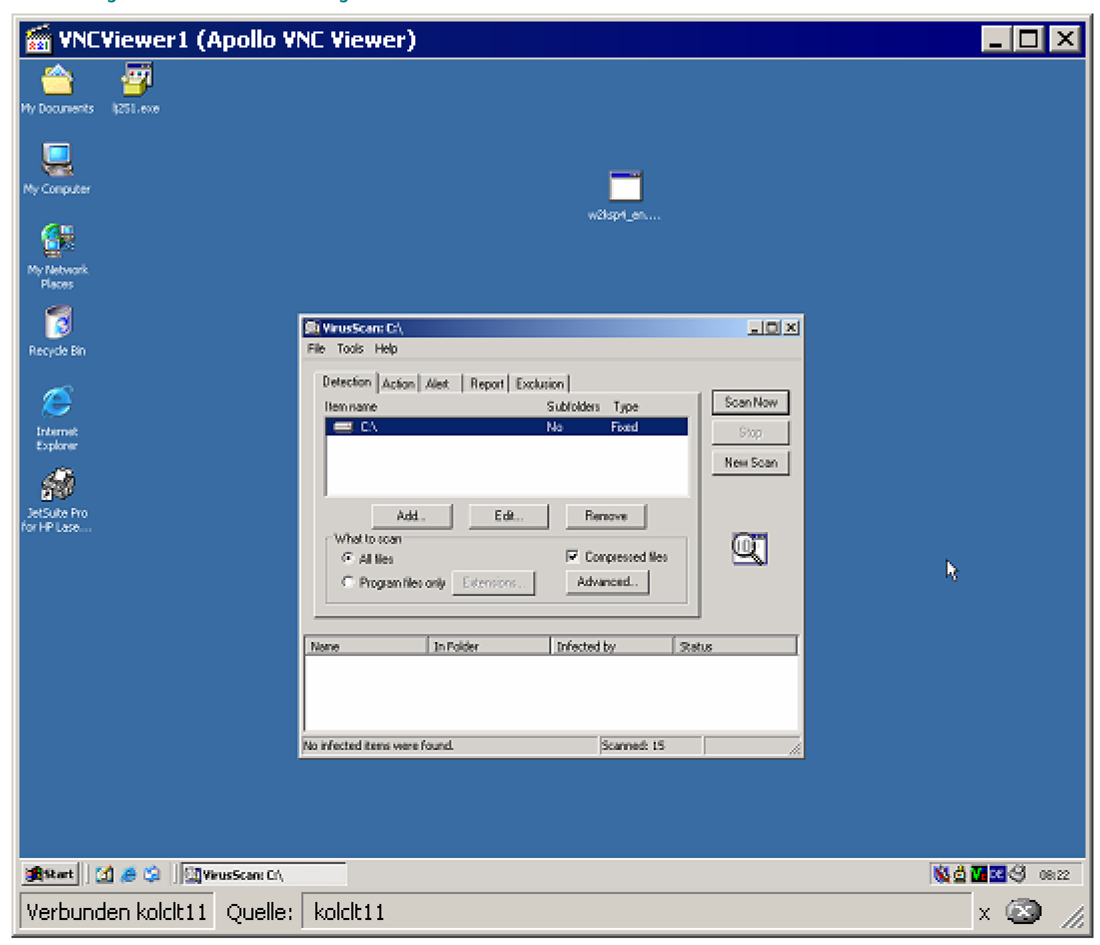
Wenn eine Host Session wiedergegeben wird, wird der Viewer automatisch vom zuvor verbundenen Host getrennt.

Die Verbindung wird nach Beenden der Wiedergabe nicht automatisch wieder aufgenommen. Wählen Sie die gewünschte Host Workstation auf der Registerkarte "Quellen" an, bzw. geben Sie sie auf der Registerkarte "Parameter" ein.

6.8.4 VNC Viewer

Der VNC kompatible Viewer erlaubt es, den Bildschirm einer beliebigen Workstation im Netzwerk zu betrachten.

Bitte beachten Sie, dass die Farbtiefe der Host Workstations der Farbtiefe der Client Workstations entspricht, vgl. Notwendige Schritte für die Konfiguration des VNCViewer.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Commandline Interface, vgl. Viewer Command Interface

6.8.4.1 Eigenschaften-Dialog des VNC Viewer

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.

VNCViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Aspekt | Codierung

Quelle: Desktops.BARCOEUROPE.KolClt10

Desktops
BARCOEUROPE
KolClt10
KolClt15

Ausblenden

Connected: kolclt11

Caption:

Status: Verbunden kolclt11

Titel:

Zurücksetzen | Übernehmen

Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Workstation aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Workstation werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser angezeigt. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt des verbundenen Desktops auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Workstation (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



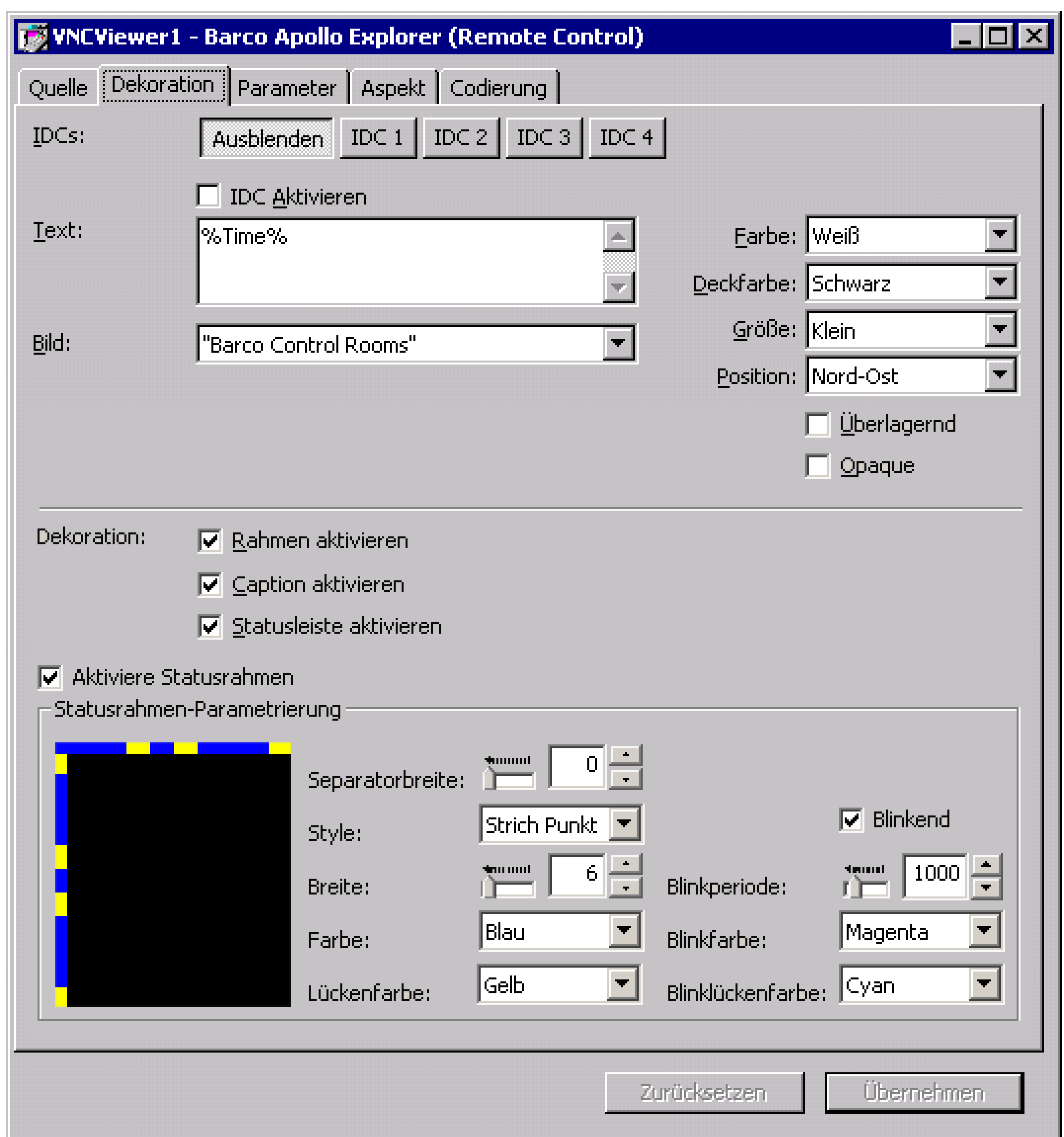
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.4.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IdcEnable**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert..

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten

Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (**Caption aktivieren**) und Statusbar (**Statusbar aktivieren**) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

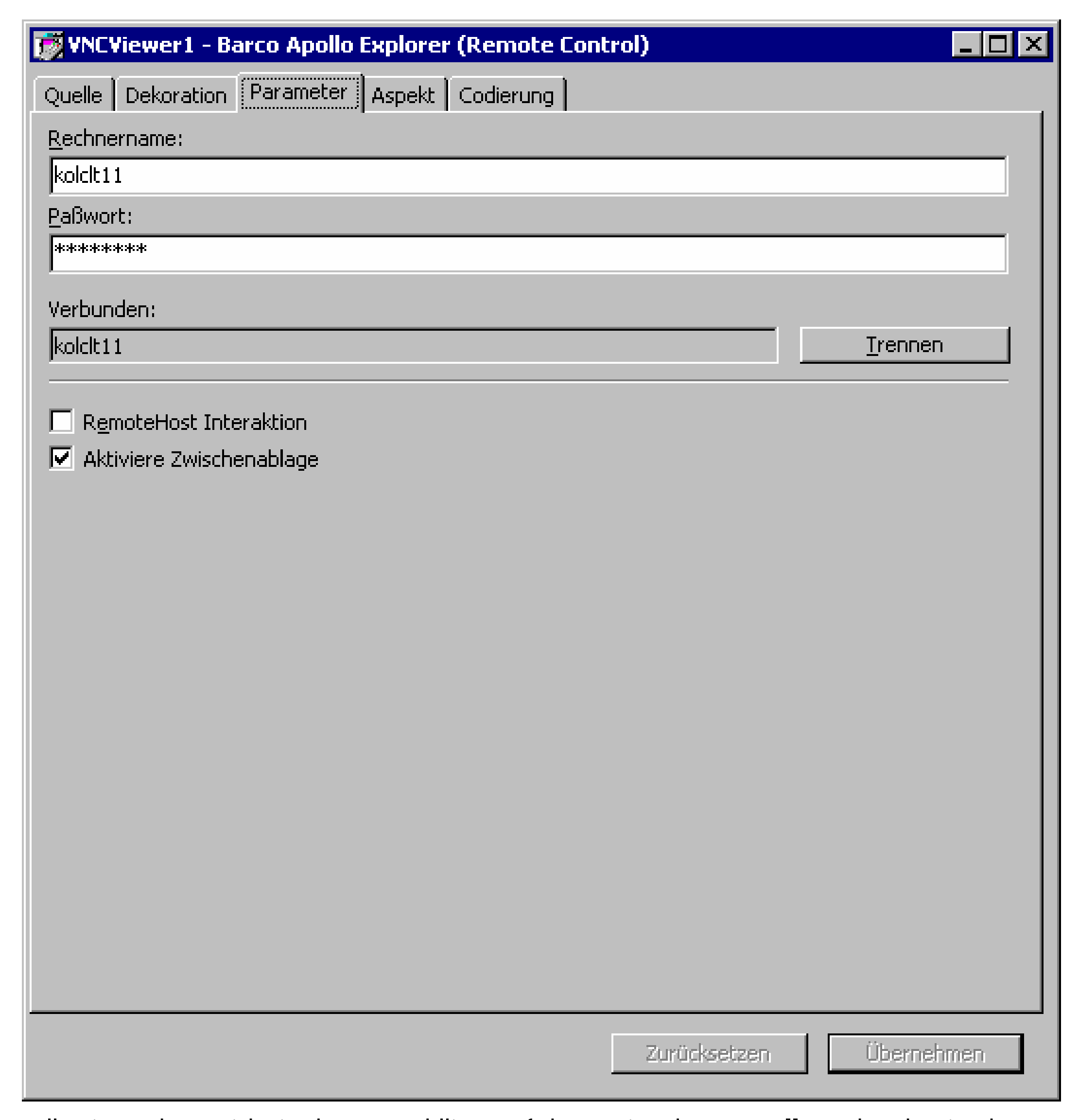
Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.4.3 Parameter

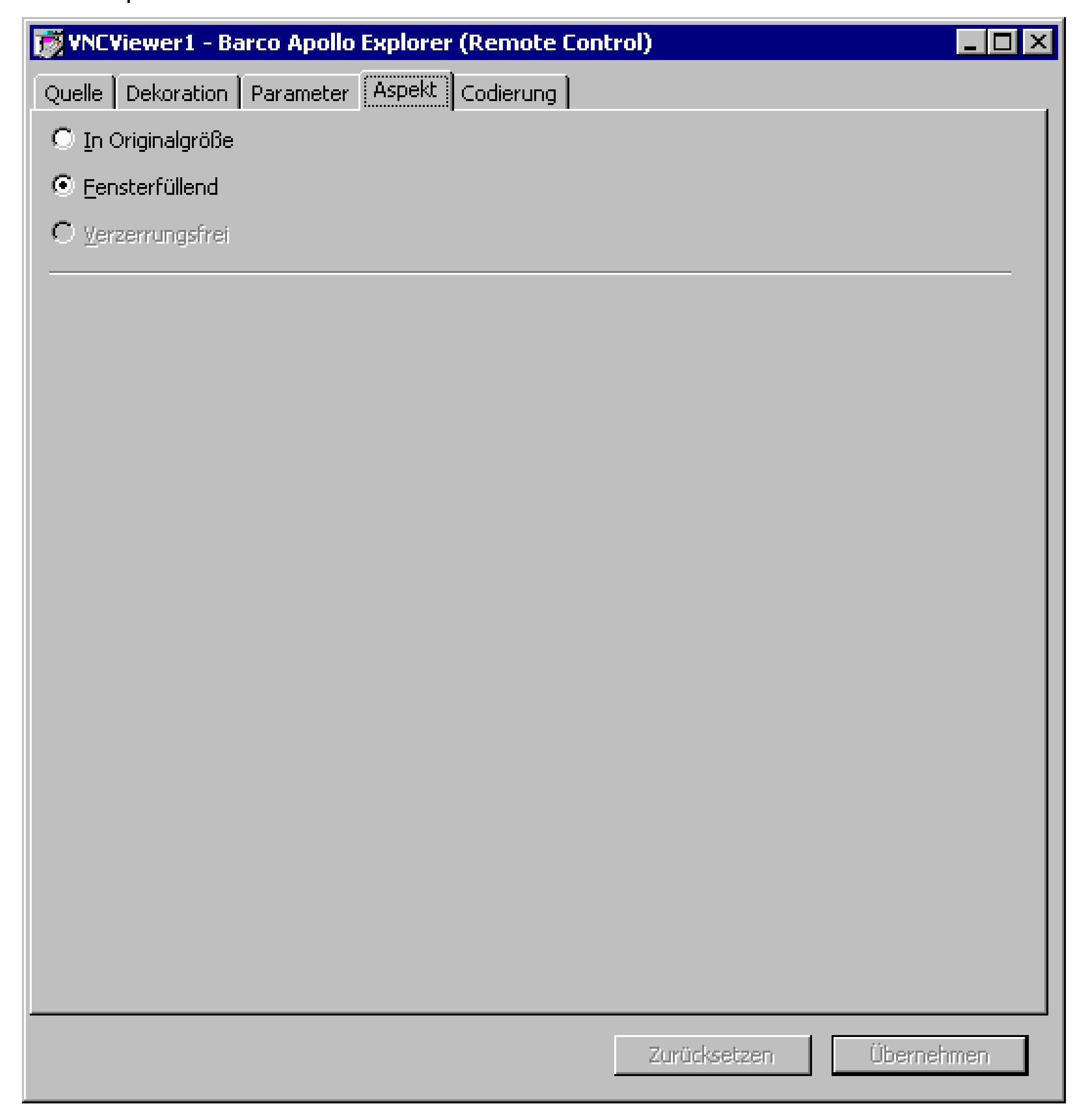


Falls ein Rechner nicht in der Auswahlliste auf der Registerkarte **Quelle** vorhanden ist, kann er manuell auf der Registerkarte **Parameter** definiert werden. Geben Sie den Namen des Rechners im Netzwerk (**Hostname**) ein sowie das Password (**Password**), um den Inhalt des zugehörigen Bildschirms darzustellen. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Trennen**, um die Verbindung mit diesem Rechner zu beenden..

Die Option **RemoteHostInteraktion** ermöglicht, dass Maus- und Keyboardoptionen der Operator Workstation auf dem Host Rechner durchgeführt werden.

Aktiviere Zwischenablage erlaubt es, den Inhalt der Zwischenablage der Host Workstation in die lokale Applikation einzufügen.

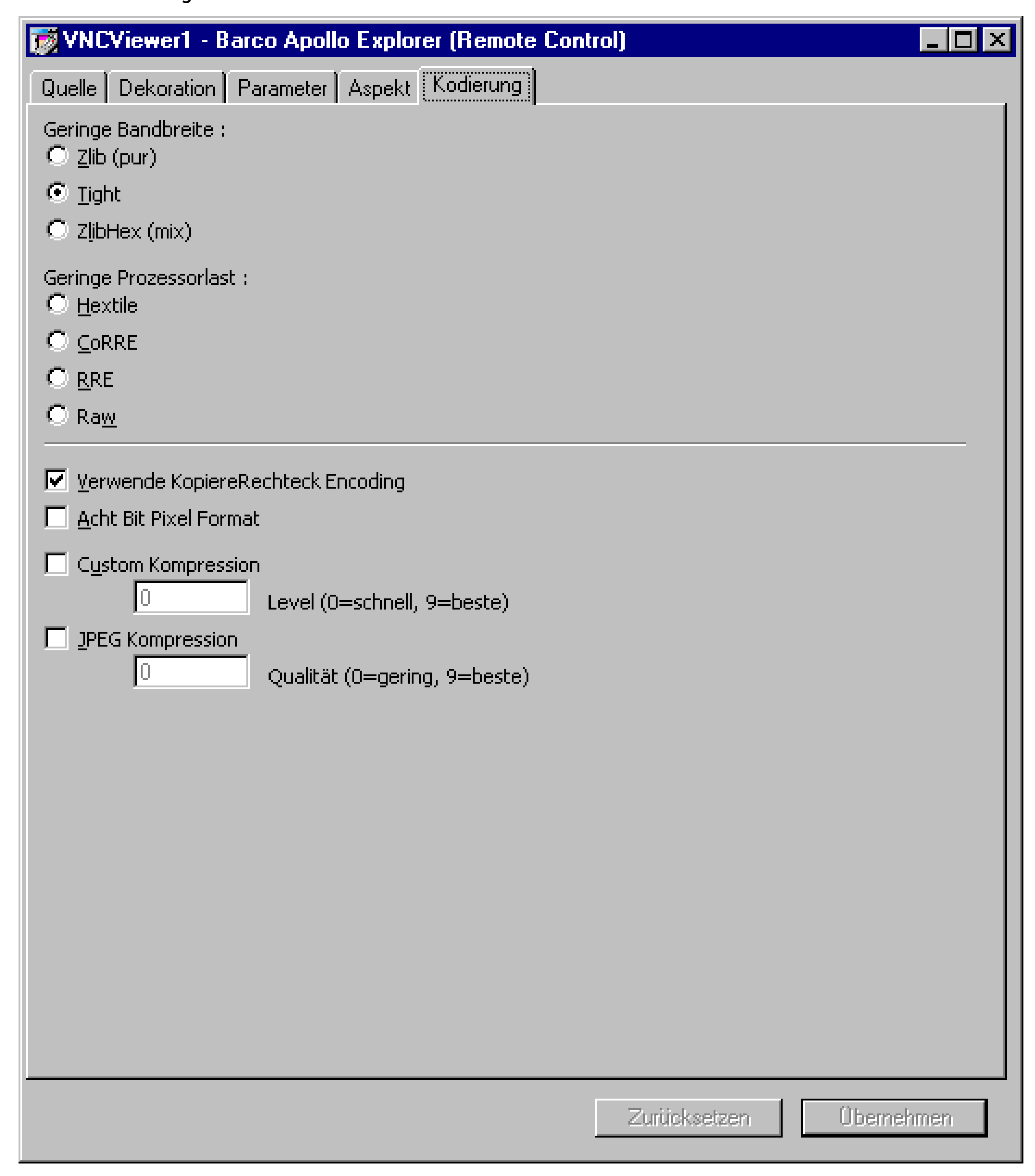
6.8.4.4 Aspekt



Soll der Inhalt des Bildschirms in Originalauflösung im Viewer Fenster dargestellt werden, so ist die Option **In Originalgröße** zu wählen.

Fensterfüllend skaliert den Bildschirminhalt auf die Größe des Viewer Fensters.

6.8.4.5 Codierung

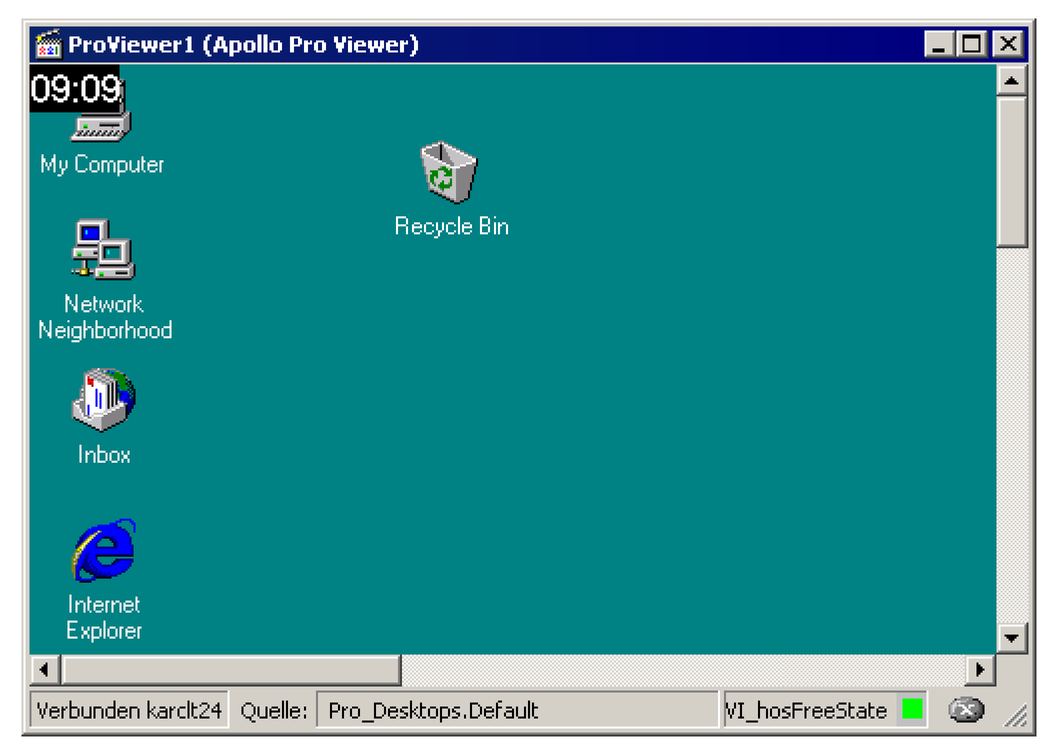


Auf dieser Registerkarte kann der Algorithmus zur Kodierung des Signals eingestellt werden. Die Kodierung ist für die vorhandenen Bandbreite bzw. Prozessorlast zu optimieren.

Ist **Autodetect** gewählt, so ermittelt das System selbst das geeignete Kodierungsverfahren.

6.8.5 ProViewer

Der ProViewer erlaubt es, den Bildschirm einer beliebigen Workstation im Netzwerk zu betrachten. Auf dieser Workstation muss der ProServer installiert sein, vgl.Notwendige Schritte für die Konfiguration des ProViewer .



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Commandline Interface, vgl. Viewer Command Interface

6.8.5.1 Eigenschaften-Dialog des ProViewer

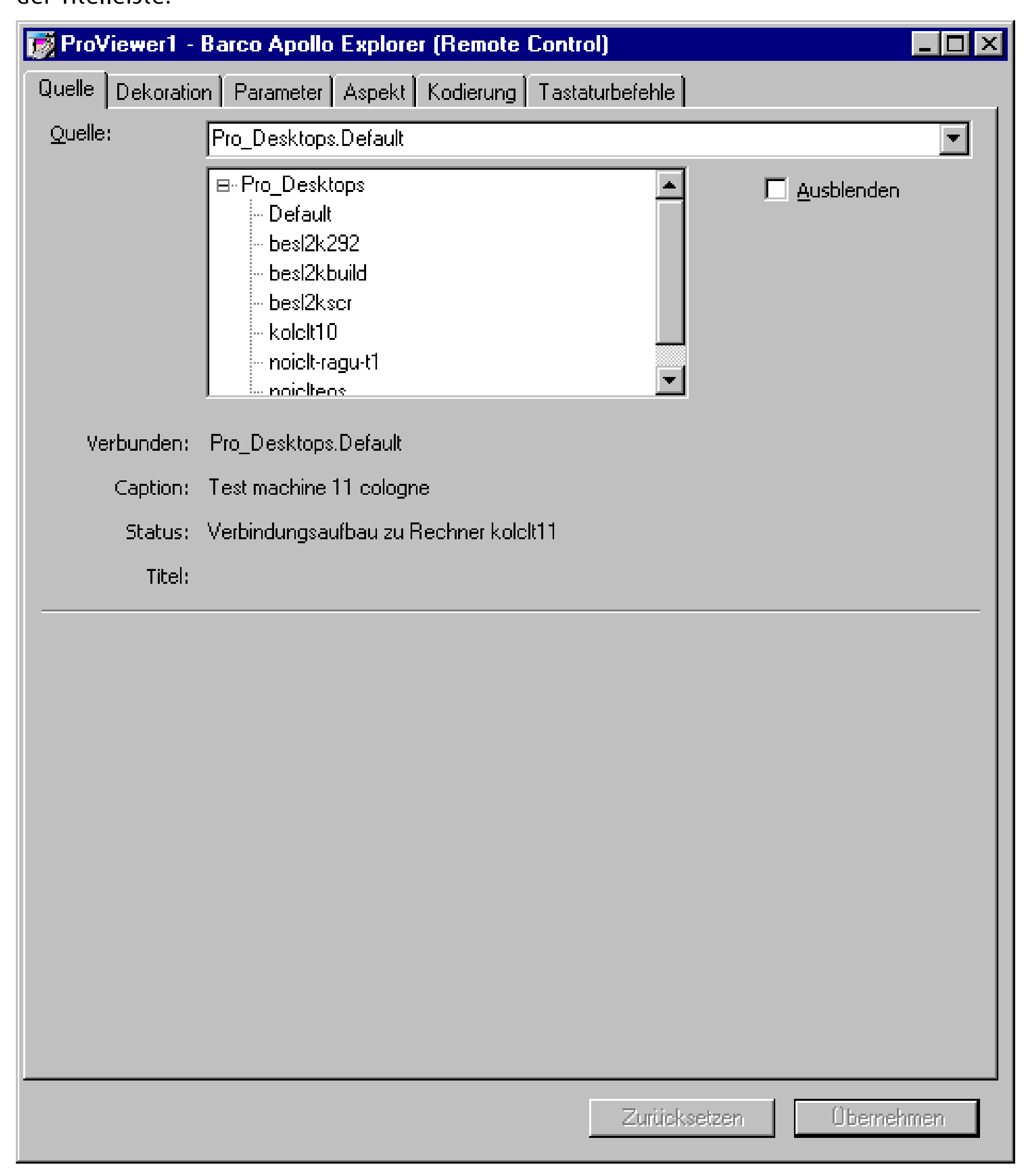
Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs der Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.



Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Workstation aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Workstation werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

Verbunden zeigt den Eintrag sourceconnected aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **Caption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser angezeigt. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt des verbundenen Desktops auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Workstation (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



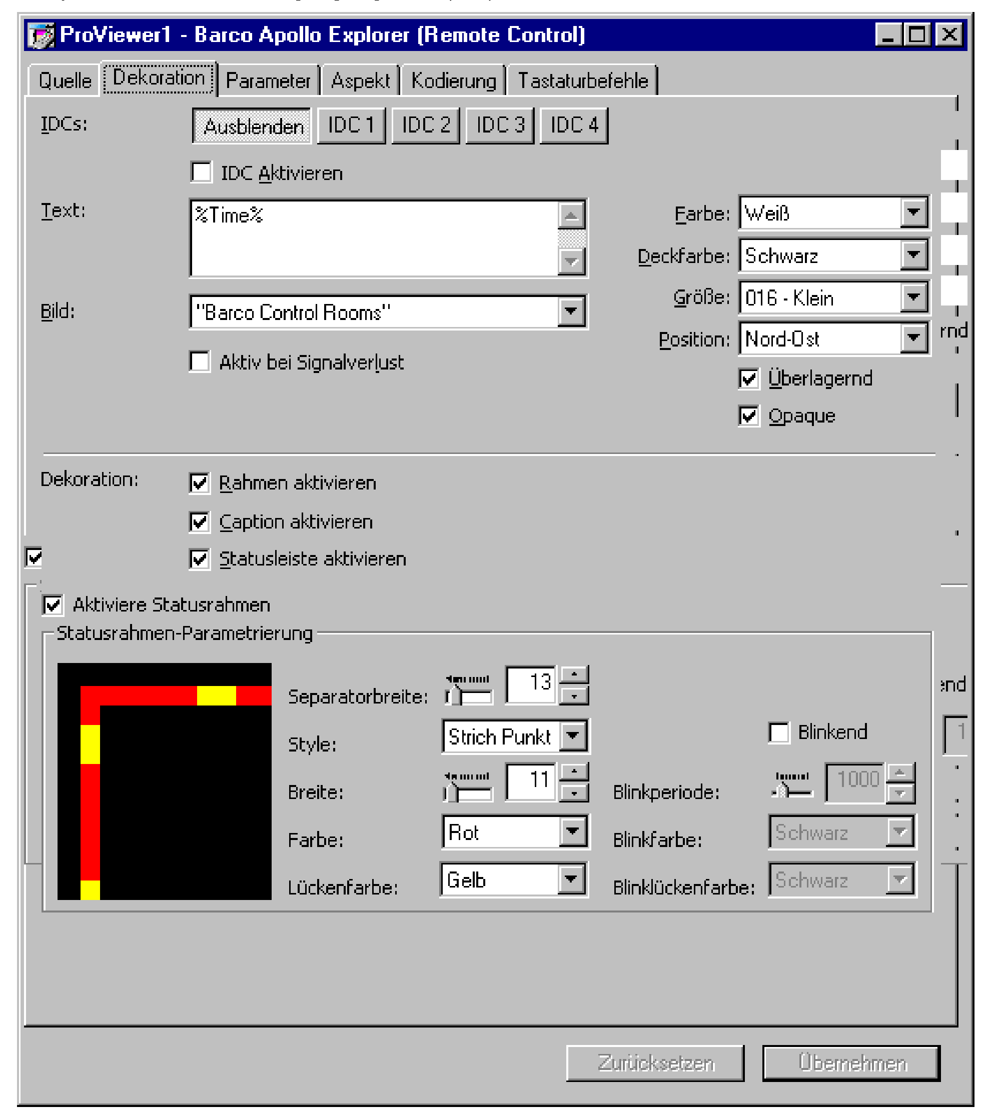
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.5.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll). Die Information, die man für den Modus **Ausblenden** gewählt hat, kann auch bei Signalverlust dargestellt werden (**Aktiv bei Signalverlust**)

Wählt man dann die Option **Idc Aktivieren**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert..

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten

Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (**Caption aktivieren**) und Statusbar (**Statusbar aktivieren**) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.5.3 Parameter

ProViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration | Parameter | Aspekt | Kodierung | Tastaturbefehle

Rechnername: kolclt11

Passwort: *****

Servertyp: Pro

Port: <Standard>

Verbunden:

Verbinden

RemoteHost Interaktion

Computer ist frei

Aktiviere Zwischenablage

Sende Tasten:

Ctrl+Alt+Del | Alt + Esc | Alt + Tab | Ctrl + Esc

Manueller Update Modus

1 Intervall: [sec]

Aktualisieren

Zurücksetzen | Übernehmen

Falls ein Rechner nicht in der Auswahlliste auf der Registerkarte **Quelle** vorhanden ist, kann er manuell auf der Registerkarte **Parameter** definiert werden. Geben Sie den Namen des Rechners im Netzwerk (**Hostname**) ein sowie das Password (**Password**), um den Inhalt des zugehörigen Bildschirms darzustellen. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Trennen**, um die Verbindung mit diesem Rechner zu beenden..

Die Option **RemoteHostInteraktion** ermöglicht, dass Maus- und Keyboardoptionen der Operator Workstation auf dem Host Rechner durchgeführt werden.

Aktiviere Zwischenablage erlaubt es, den Inhalt der Zwischenablage der Host Workstation in die lokale Applikation einzufügen.



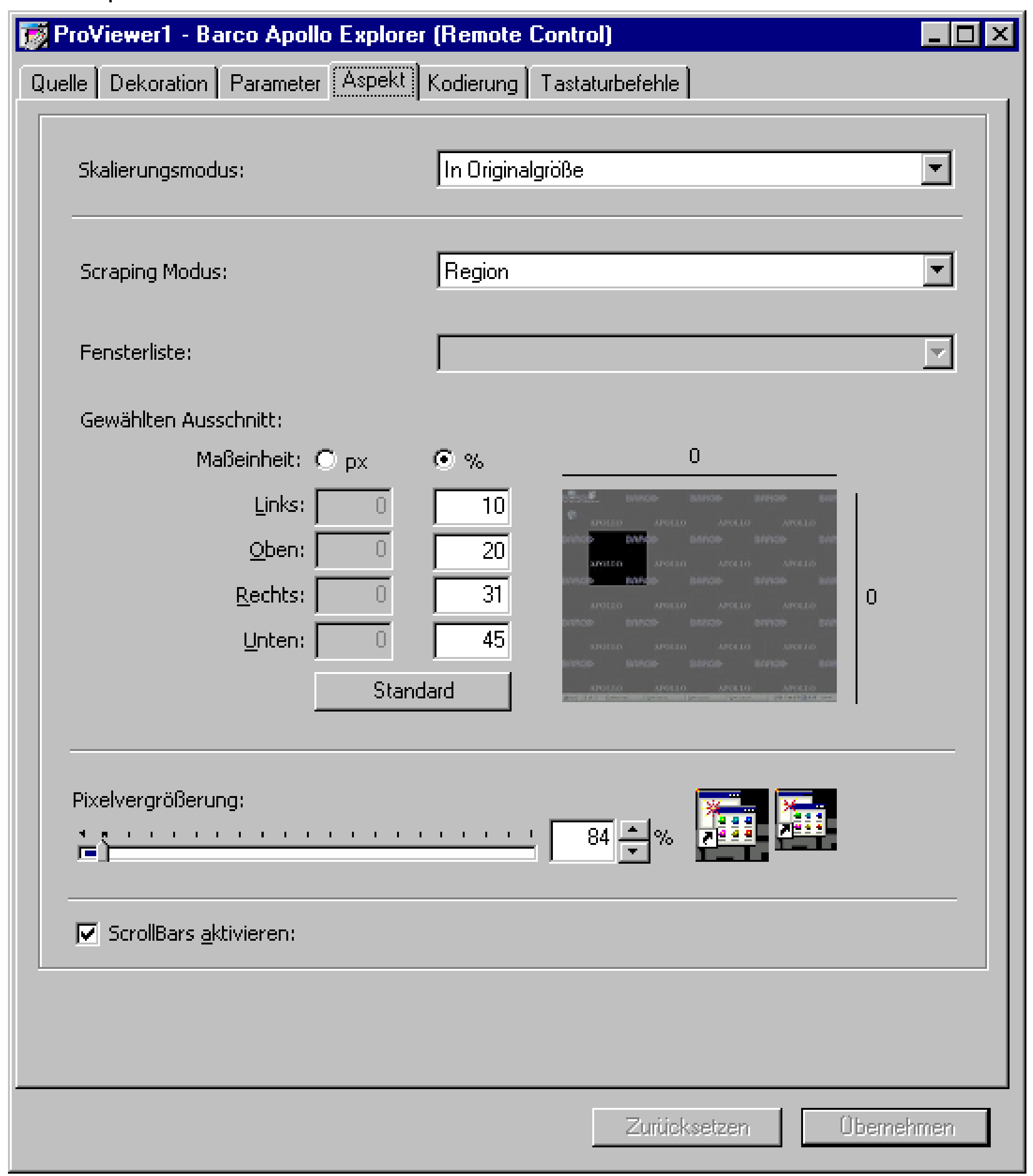
Ein Host kann nur mit einem Client verbunden sein.

Falls die Host Workstation neu gebootet hat, erscheint der Windows Anmelde-Dialog, der zum Drücken der Tastenkombination STRG+ALT+DEL auffordert. Diese Tasten können nicht über "Remote-Control" eingegeben werden. Deshalb wurde der Befehl implementiert zum Senden der Tastenkombination CTRL+ALT+DEL (STRG+ALT+DEL). Drücken Sie hierzu die entsprechende Schaltfläche.

Selektiert man manueller Update Modus, kann man das Zeitintervall festlegen, wann eine Aktualisierung stattfindet. Außerdem wird damit die Schaltfläche Aktualisieren aktiviert (Beim Drücken dieser Schaltfläche wird die Aktualisierung sofort ausgeführt.)

Ist die Option manueller Update Modus nicht selektiert, so erfolgt die Aktualisierung automatisch (die Abstände hängen vom Inhalt des Desktops ab und können im Millisekundenbereich liegen (hohe Last auf dem Bus).

6.8.5.4 Aspekt



Soll der Inhalt des Bildschirms in Originalauflösung im Viewer Fenster dargestellt werden, so ist die Option **In Originalgröße** zu wählen. **Automatische Größenänderung** passt das Viewer Fenster dem darzustellenden Desktop(ausschnitt) an.

Verzerrungsfrei skaliert den Bildschirminhalt auf die Größe des Viewer Fensters so, dass die Seitenverhältnisse bewahrt werden.

Fensterfüllend skaliert den Bildschirminhalt auf die Größe des Viewer Fensters.

Die Anzeige über ProViewer umfasst folgende Optionen:

Es kann der gesamte Desktop angezeigt werden (voll), oder ein Fenster einer Applikation (Fenster, die verfügbaren Fenster können dem Listenfeld entnommen werden), oder eine Region.



Selektieren Sie eine Option, und drücken Sie dann auf die Schaltfläche Übernehmen. Anschließend können dann die Parameter für die gewählte Option spezifiziert werden.

Wählen Sie ein Fenster aus dem Listenfeld. Dessen Inhalt wird dann angezeigt.



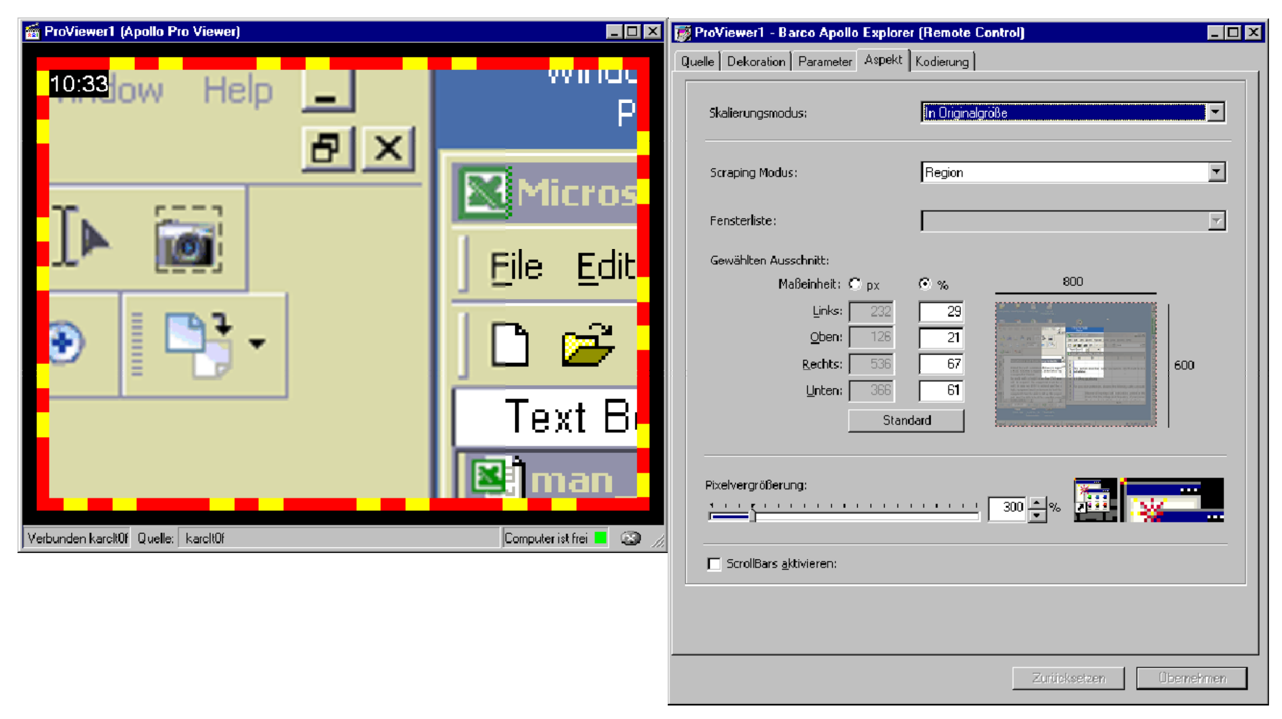
Im Listenfeld erscheinen nur Fenster, die NICHT minimiert sind.

WindowsNT: "DOS"-Fenster (Command prompt) erscheinen nicht im Listenfeld!

Falls ein Fenster gewählt wurde, und dieses dann anschließend durch einen andere Applikation überlagert wird, so entspricht der angezeigte Bereich zwar den Dimensionen des ursprünglichen Fensters, aber angezeigt wird der Inhalt, der darüber liegt.

Wird ein Fenster gewählt, so wird Lage und Größe des Fensters, bezogen auf den Host Desktop, in dem **Scale** Bereich angezeigt. Diese Werte können im Modus **Fenster** nur gelesen werden.

Wird **Region** gewählt, so wird erscheint im Rahmen **Scraping Layout** eine Darstellung des Host Desktops , in dem man interaktiv mit der Maus einen Bereich aufziehen kann, der angezeigt werden soll. Größe und Lage dieses Bereichs werden im **Scale** Bereich angezeigt, je nach Wahl der Darstellung **In Pixel** oder **In Prozent**. Eine Änderung dieser Werte ändert Lage und Größe des ausgewählten Bereichs in der Vorschau und damit der Region, die angezeigt wird.



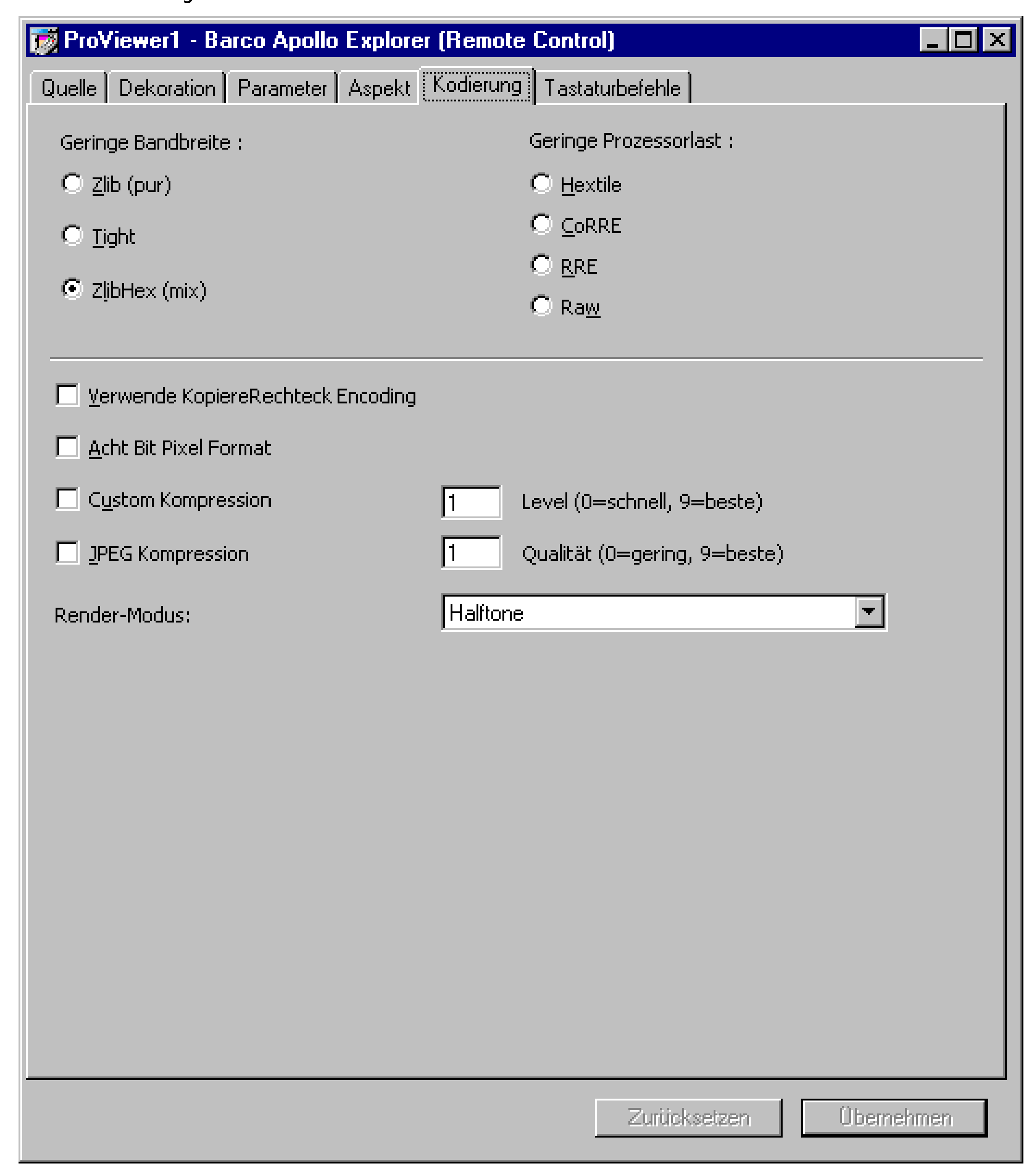


Aktivieren Sie Ihre Eingaben durch Drücken der Schaltfläche Übernehmen. Wurde diese Schaltfläche nicht gedrückt, und wird zu einer anderen Registerkarte gewechselt, so frägt das System, ob des die Werte übernehmen soll oder nicht.

Ab Apollo 1.8 zeigt die Vorschau den tatsächlichen Inhalt des Desktops. Der dargestellte Bereich kann über die Einstellung Pixelvergrößerung vergrößert dargestellt werden.

Die vorgenommenen Einstellungen werden automatisch gespeichert.

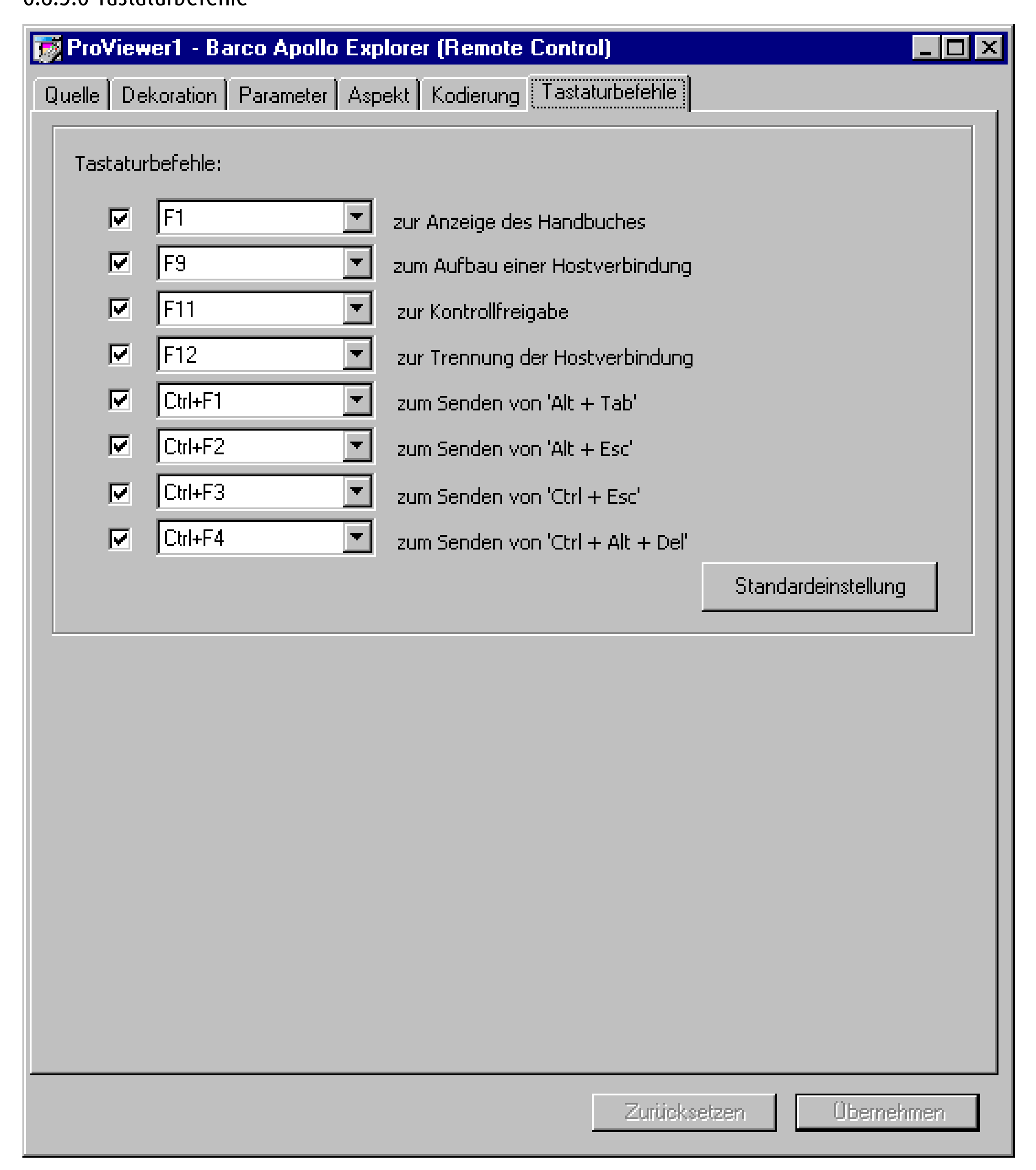
6.8.5.5 Kodierung



Auf dieser Registerkarte kann der Algorithmus zur Kodierung des Signals eingestellt werden. Die Kodierung ist für die vorhandenen Bandbreite bzw. Prozessorlast zu optimieren.

Es kann zwischen folgenden Render Modi gewählt werden: ColorOnColor (Standardeinstellung), WhiteOnBlack, BlackOnWhite und Halftone. Diese Option optimiert die Darstellung einer Quelle, wenn diese skaliert ist. Welche Einstellung das beste Ergebnis erzielt, hängt von der jeweiligen Quelle ab.

6.8.5.6 Tastaturbefehle



Seit Apollo Rel. 1.9 unterstützt der ProViewer Tastaturbefehle, die über frei wählbare Tastekombination eingegeben werden können. Folgende Befehle können auf Hotkeys gelegt werden: Der Befehl zum Verbinden und zum Lösen der Verbindung, der Befehl zur Kontrollfreigabe, sowie die Befehle zum Senden folgender Tastenkombinationen zum Server: ALT+ESC, ALT+TAB, CTRL+ESC, CTRL+ALT+DEL.

Die Befehle können auf dem Dialog Tastaturbefehle auf folgende Tasten gelegt werden:

F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12;

CTRL+F1, CTRL+F2, CTRL+F3, CTRL+F4, CTRL+F5, CTRL+F6, CTRL+F7, CTRL+F8, CTRL+F9, CTRL+F10, CTRL+F11, CTRL+F12

Ausserdem kann die Funktionalität, einen Befehl über die definierte Tastenkombination zu senden, aktiviert bzw. deaktiviert werden. Es werden vom Viewer nur die Befehle verarbeitet, die explizit aktiviert, d.h. angeklickt sind (Häkchen im Kontrollfeld).



Eine Taste/eine Tastenkombination kann nur einmal vergeben werden. Will man eine bereits vergebene Tastenkombination noch einem anderen Befehl zuweisen, so wird diese Zuweisung abgelehnt/verworfen.

Wird für einen Befehl die Tastenkombination geändert, so wird diese Änderung erst nach Bestätigung durch Klicken der Schaltfläche Übenehmen gültig.

Mit Hilfe der Schalftläche "Standardeinstellung" werden die Befehle alle der vordefinierten Taste(kombination) zugewiesen. Die folgende Tabelle listet die Standardbelegung der Hotkeys:

Beschreibung	Hotkey	Aktiviert
Zur Anzeige des Handbuches	F1	Aktiviert
Zum Aufbau einer Hostverbindung	F9	Aktiviert
Zur Kontrollfreigabe	F11	Aktiviert
Zur Trennung der Hostverbindung	F12	Aktiviert
Zum Senden von ALT+Tab	CTRL+F1	Aktiviert
Zum Senden von ALT+ESC	CTRL+F2	Aktiviert
Zum Senden von CTRL+ESC	CTRL+F3	Aktiviert
Zum Senden von CTRL+ALT+DEL	CTRL+ALT+F4	Aktiviert

6.8.6 Web Viewer

Der WebViewer erlaubt es, Internet-Seiten zu betrachten.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Command Interface, vgl. Viewer Command Interface

6.8.6.1 Eigenschaften-Dialog der Viewer

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs des Web Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.

WebViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration

Quelle: Web.BCD.Intranet.Kar.SCS

Web
BCD
Intranet
Kar
Homepage
SCS
Barco
Ct

Ausblenden

Connected: Barco Control Rooms

Caption:

Status:

Titel: Barco | Barco Control Rooms | Home

Navigation: Zurück Vorwärts Stop Aktualisieren Textgröße

URL-Anwahl: http://www.barco.com/controlrooms/

Aktiviere Scroll Bars

Zurücksetzen Übernehmen

Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Web-Adressen aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden, sowie über die Eingabe der **URL** eine beliebige Internetseite geöffnet werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Internet Seite sowie die zugehörigen URLs und Adressen werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser neben Title aufgelistet. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Die Navigation erfolgt über die Schaltflächen **Zurück**, **Vorwärts**, **Stop**. Der Inhalt der Seite kann durch Drücken der Schaltfläche **Aktualisieren** erneut geladen werden. Vorausgesetzt, dass die Internetseite verschiedene Textgrößen unterstützt, kann über die Auswahlliste **Textgröße** die gewünschte Zeichengröße ausgewählt werden.

Mit **Aktiviere Scroll Bars** können die Navigationsleisten ein- bzw. ausgeblendet werden.



Wird der Dialog verkleinert, können manche Steuerelemente nicht mehr angezeigt werden. Vergrößern sie bei Bedarf den Dialog so lange, bis die Steuerelemente wieder erscheinen (Ziehen mit der Maus).

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt der Internet-Seite auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Dekoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Internet-Adresse (Auswahl aus dem Listenfeld oder manuelle Eingabe einer URL), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



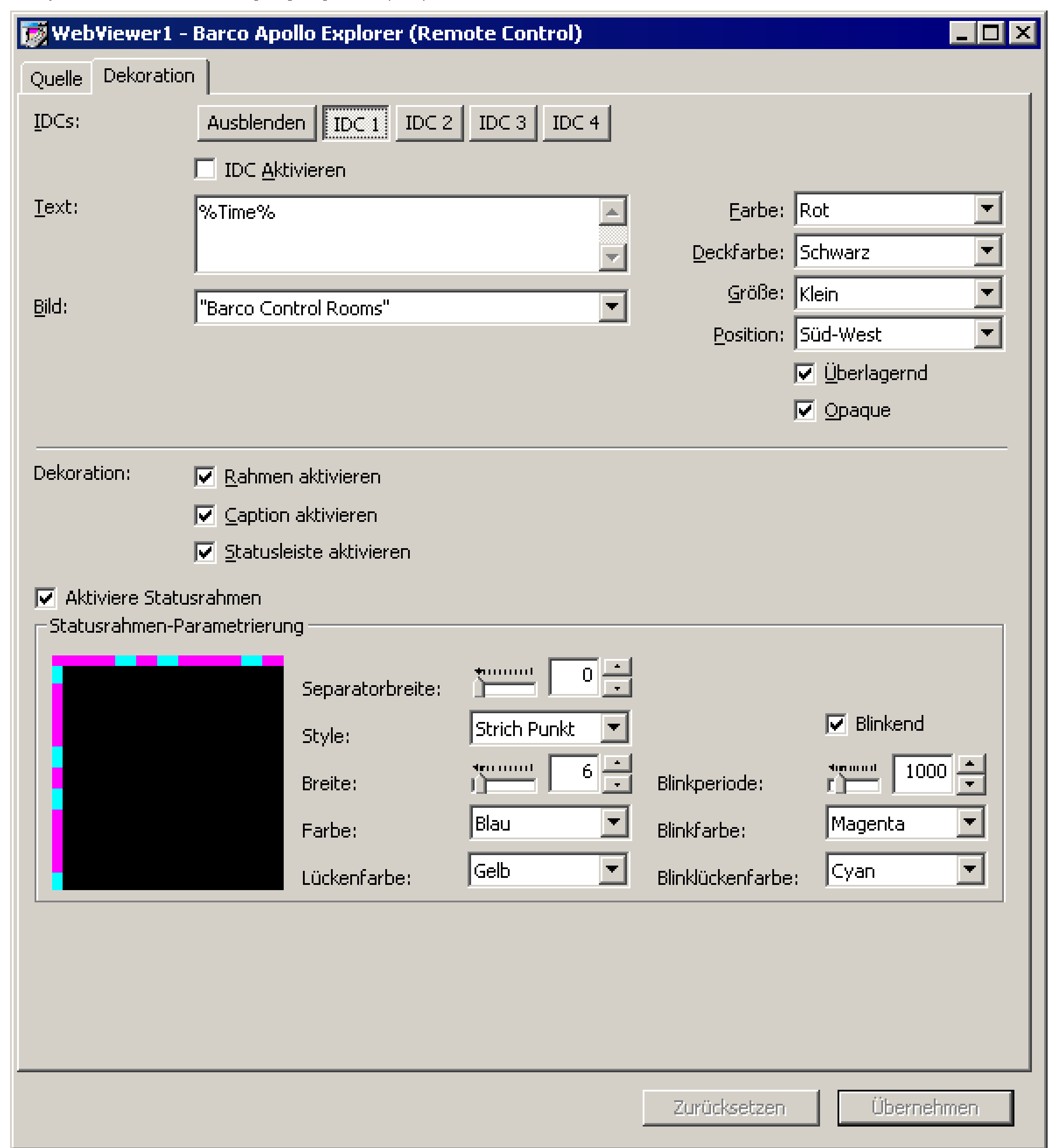
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über äche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.6.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden..



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IdcEnable**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert.

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen Mitte Nord und Mitte Süd blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (Caption aktivieren) und Statusbar (Statusbar aktivieren) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.

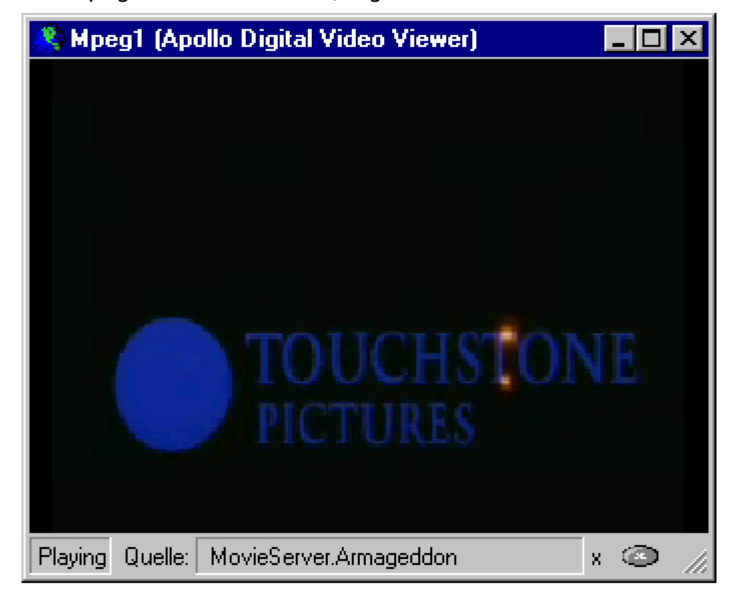


Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.7 Mpeg Viewer

Der Mpeg Viewer erlaubt es, digitales Video zu betrachten.



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Command Interface, vgl.Viewer Command Interface

6.8.7.1 Eigenschaften-Dialog des Mpeg Viewer

Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs des Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.

MpegViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

Quelle | Dekoration

Quelle:

MovieServer

Ausblenden

Marker:

Position: 00:00:00

Connected: Yellow pages

Caption:

Status: Cannot play back the file. The format is not supported.

Titel:

Navigation: Vorherige Marke | Nächste Marke | Stop | Pause

Addresse: videos\yellowpages.avi

79

3

Zurücksetzen | Übernehmen

Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Adressen aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden, sowie über die Eingabe der **URL** eine beliebiges Video geöffnet werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten Videos sowie die zugehörigen URLs und Adressen werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser neben Title aufgelistet. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Die Wiedergabe erfolgt über die Schaltflächen **Stop, Pause, Start**. Mit Hilfe der Befehle **SkipBack** bzw. **SkipForward** kann bis zum nächsten Marker gesprungen werden. Der Name des aktuellen Markers und seine Position werden in den gleichnamigen Feldern angezeigt.

Sind in dem Datenstrom keine Marker definiert, so sind die Schaltflächen **SkipBack** bzw. **SkipForward** deaktiviert.

Ist das Häkchen für die Tonsteuerung gesetzt, so können die Lautstärke und die Balance gesteuert werden. Verändern Sie die Einstellung mit dem Schieberegler oder den entsprechenden Drehschaltflächen.



Audio Funktionalität gibt es nur für eine einzige Instanz des Mpeg Viewers. Diese Instance muss auch auf der Bildwand den Fokus besitzen (aktives Fenster). Ist dies nicht der Fall, ist kein Ton hörbar.



Wird der Dialog verkleinert, können manche Steuerelemente nicht mehr angezeigt werden. Vergrößern sie bei Bedarf den Dialog so lange, bis die Steuerelemente wieder erscheinen (Ziehen mit der Maus).

Wählen Sie Ausblenden, um den gesamten Inhalt des Videos auszublenden.



Wurde das Video gestoppt, und wird anschließend wieder auf Wiedergabe gedrückt, so bleibt das Fenster solange grau, bis die Option Ausblenden aktiviert und wieder deaktiviert worden ist.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer neuen Video Adresse (Auswahl aus dem Listenfeld oder manuelle Eingabe einer neuen Adresse), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



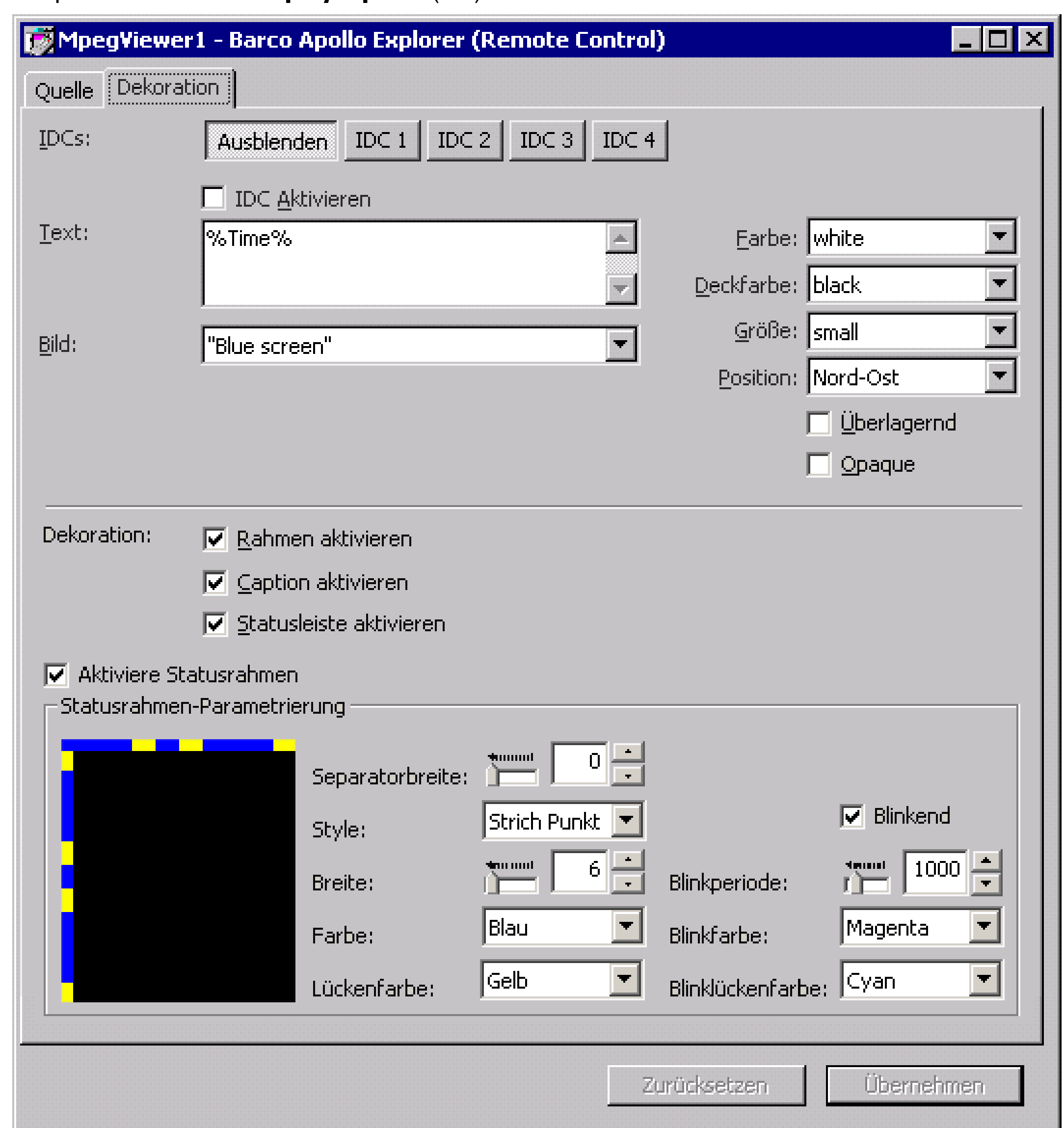
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.7.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IdcEnable**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert.

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten

Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (Caption aktivieren) und Statusbar (Statusbar aktivieren) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

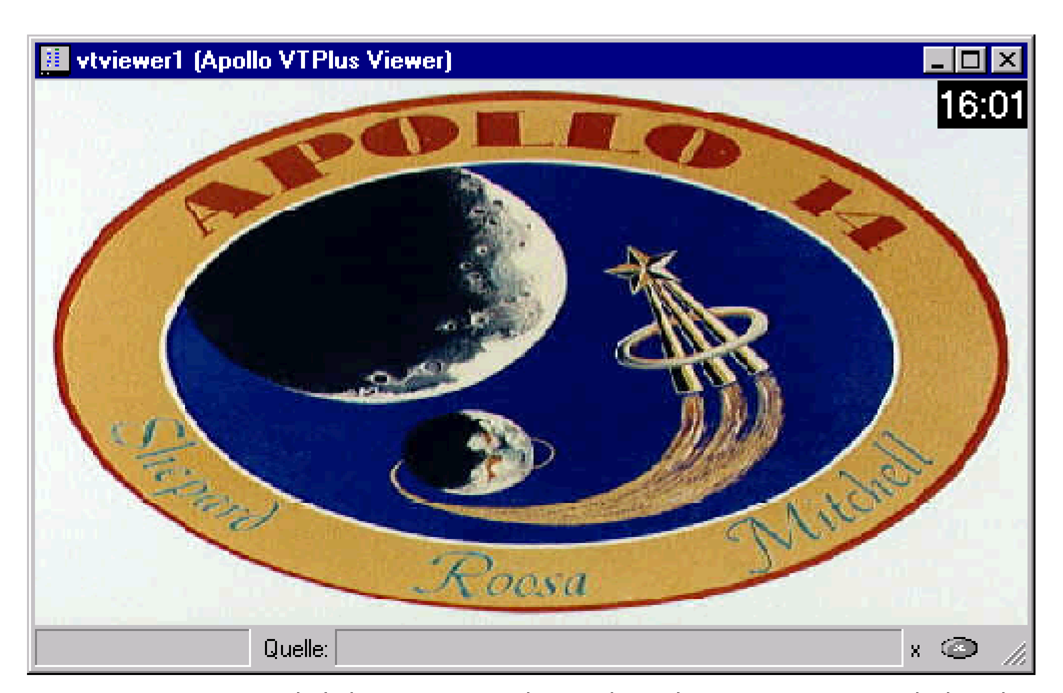
Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.8 VTplus Viewer

Der VTplus Viewer erlaubt es, Video Text Seiten zu betrachten.



Die Vtplus Viewer Unterstützung von Apollo bezieht sich ausschließlich Hardware von Haupage (WinTV PCI Card)



Das Viewer Fenster enthält keine Menü- oder Werkzeugleiste. Gesteuert wird über den **Eigenschaften-Dialog** oder über das Commandline Interface, vgl. Kap. Viewer Command Interface

6.8.8.1 Eigenschaften-Dialog des VTplus Viewer

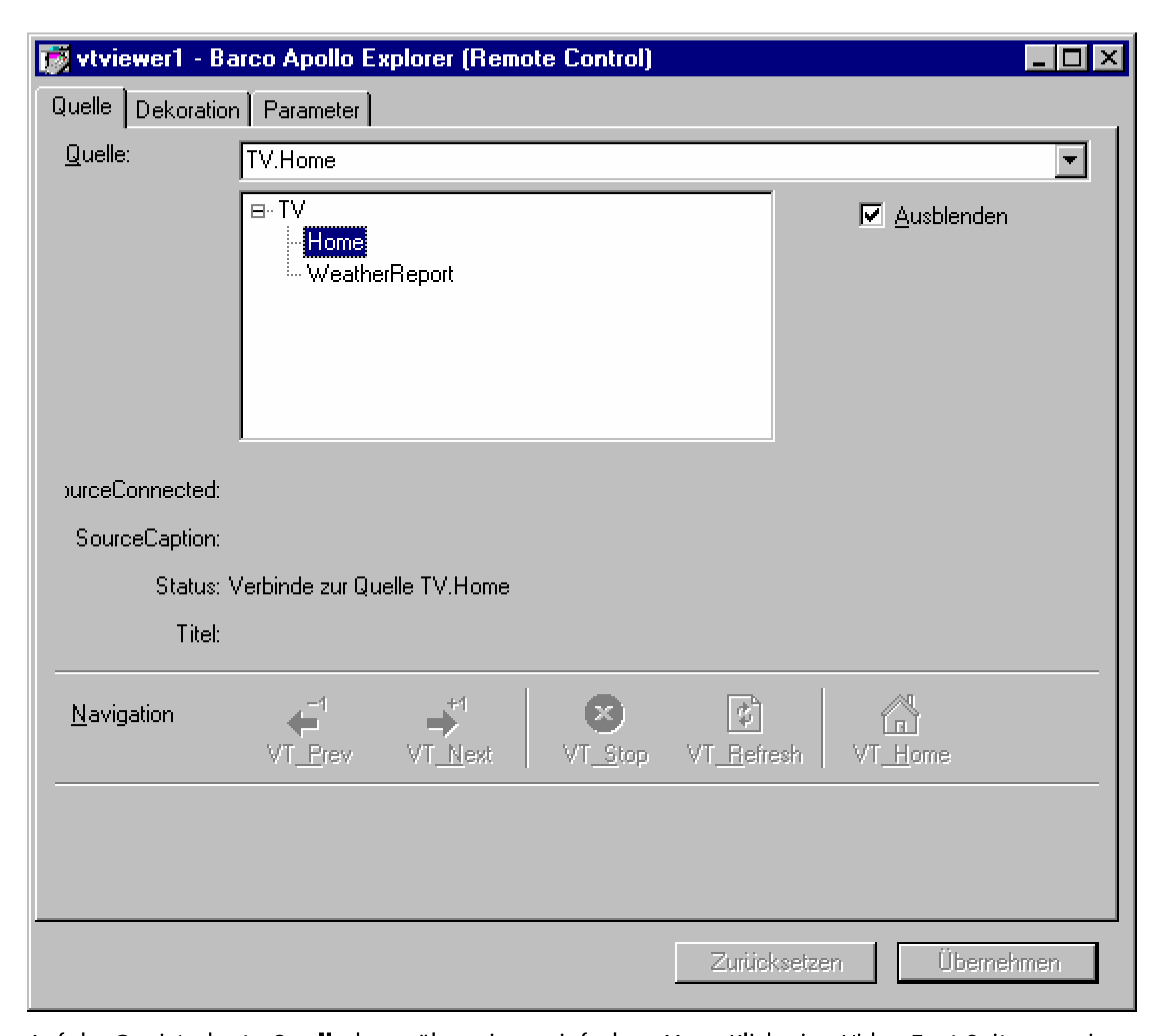
Der Aufruf des Eigenschaften-Dialogs des Viewer erfolgt

- direkt auf der Bildwand mit Hilfe der Tastenkombination **STRG+ALT+Enter**

oder

- im Apollo Explorer in der Rubrik Viewer über das Kontextmenü des Viewers (Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des Viewers.

Geschlossen wird der Dialog über die Tastenkombination **Alt+F4** oder durch Klick in die **Schließen**-Schaltfläche in der Titelleiste.



Auf der Registerkarte **Quelle** kann über einen einfachen Maus Klick eine Video Text Seite aus einer vordefinierten Menge ausgewählt werden.



Die in der Auswahlliste aufgeführten VideoText Seiten sowie die zugehörigen Senderstationen werden in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert.

SourceConnected zeigt den gleichnamigen Eintrag aus der Datei **ServerDate\viewersources.ini**, während **SourceCaption** die Bezeichnung angibt, die in dieser Datei als **description** definiert wurde.

Falls die dargestellte Quelle über einen **Titel** verfügt, wird dieser neben Title aufgelistet. **Status** bezieht sich auf den Zustand der Verbindung zur Quelle.

Die Navigation erfolgt über die Schaltflächen **Zurück**, **Vorwärts**, **Stop**. Der Inhalt der Seite kann durch Drücken der Schaltfläche **Aktualisieren** erneut geladen werden.



Wird der Dialog verkleinert, können manche Steuerelemente nicht mehr angezeigt werden. Vergrößern sie bei Bedarf den Dialog so lange, bis die Steuerelemente wieder erscheinen (Ziehen mit der Maus).

Wählen Sie **Ausblenden**, um den gesamten Inhalt der Video Text Seite auszublenden.



Die Darstellung des Fensterinhalts im Ausgeblendet-Modus kann auf der Registerkarte Decoration ausgewählt werden.

Bis auf die Wahl einer Video Text Seite (Auswahl aus dem **Listenfeld**), werden alle Befehle sofort an den zugehörigen Viewer geschickt und angewendet.

Generell gilt:



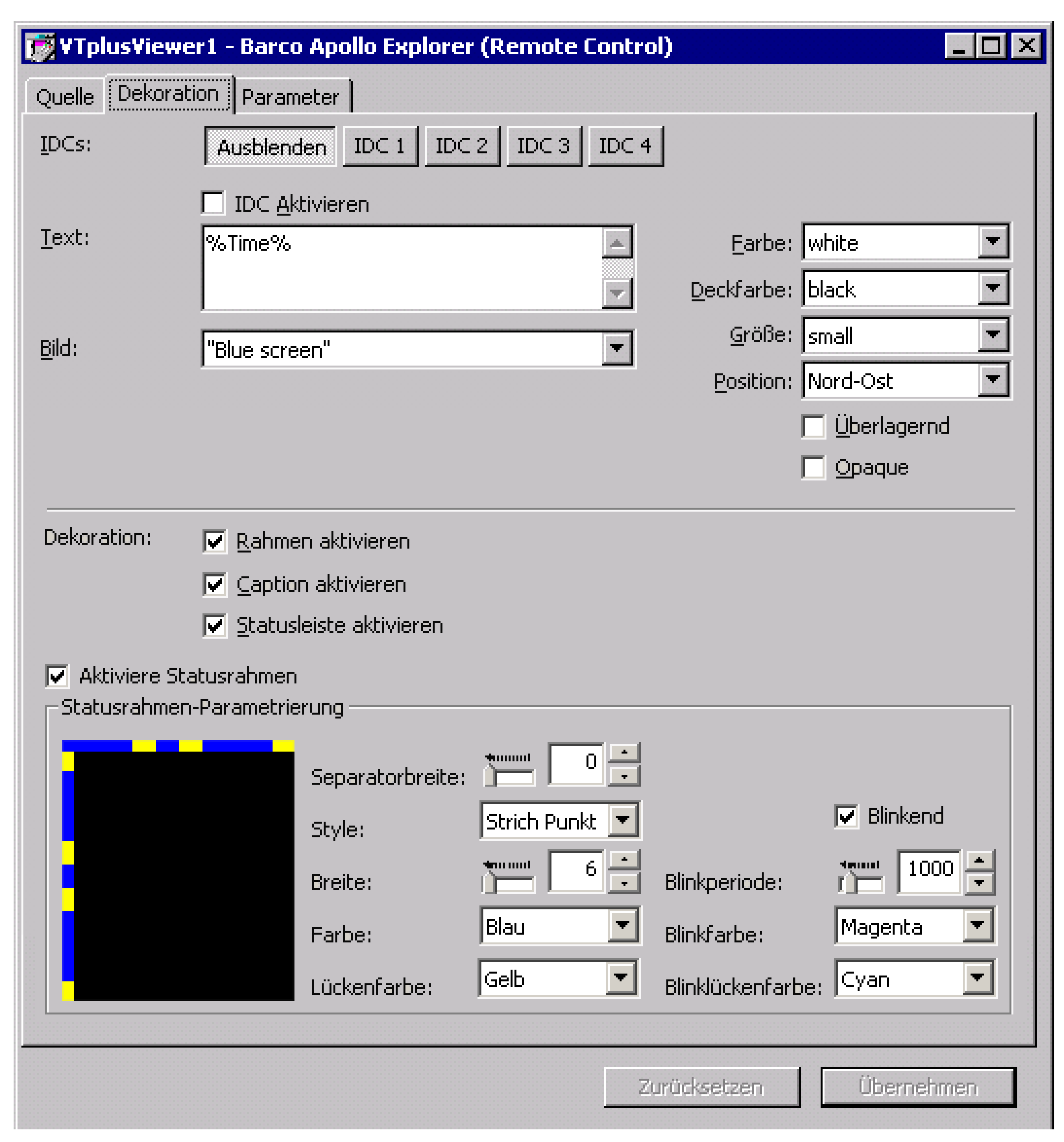
Alle Eingaben, die in editierbare Textfelder gemacht werden, seien es manuelle Einträge (URL) oder die automatische Übernahme des Namens (bei Auswahl aus dem Listenfeld) müssen über die Schaltfläche Anwenden bestätigt bzw. über die Schaltfläche Zurücksetzen verworfen werden.

6.8.8.2 Dekoration

Die Registerkarte **Dekoration** ist für alle Viewer identisch. Hier kann gewählt werden, ob die Titelleiste und/oder Statusleiste ein- oder ausgeblendet ist sowie Art und Inhalt derjenigen Informationen, die dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fenster überlagert werden.

Wird der gesamte Fensterinhalt mit z. B. einem Bild überlagert, so spricht man von **Ausblenden**.

Werden nur an ausgewählten Positionen über den eigentlichen Inhalt des Fensters Informationen eingeblendet, so spricht man von **InDisplayCaption** (IDC). Bis zu vier IDCs können definiert und aktiviert werden.



Durch Drücken der Schaltfläche **Ausblenden** (der Schaltfläche **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) definiert man die Information, die im Ausgeblendet-Modus dargestellt werden soll (die Information, die als **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4** dargestellt werden soll).

Wählt man dann die Option **IdcEnable**, werden die gewählten Informationen entsprechend den Einstellungen dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert.

Die Informationen können aus beliebigem Text bestehen, aus der Anzeige von Systemparametern wie Datum und Uhrzeit (vgl. Platzhalter für InDisplay Caption Texte), und aus einem Bild (Logo). Die verfügbaren Bilder sind für alle Viewer identisch und in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Dort werden auch die Farben und die Textgrößen hinterlegt.

Für die **InDisplay Caption** können Textfarbe, die Farbe für den Texthintergrund, die Größe und die Position gewählt werden. Ist die Option Opaque angeklickt, erscheint der Text auf der gewählten Hintergrundfarbe, sonst ist der Hintergrund transparent. Falls die Option **Überlagern** gewählt ist, wird das IDC innerhalb des dargestellten Fensterinhalts angezeigt, ansonsten außerhalb. Bitte beachten Sie, dass die Option **Überlagern** keine Wirkung zeigt bei IDC, die zentriert positioniert sind.

Abgesehen von der Position **Center**, wird das Logo immer in den Ecken des Fensters platziert, anschließend der Text. In der Position **Center** wird das Logo immer links vom Text platziert.



Veränderungen im Textfeld werden erst durch Betätigen der Schaltfläche Anwenden wirksam. Alle übrigen Einstellungen werden ohne weitere Bestätigung wirksam.

Die verfügbaren Positionen der IDCs sind folgendermaßen festgelegt:

- Nordwest (oben links)
- Nordost (oben rechts)
- Südwest (unten links)
- Südost (unten rechts)
- Mitte (zentriert)
- Mitte Nord (oben in der Mitte)
- Mitte Süd (unten in der Mitte)



Die Positionen **Mitte Nord** und **Mitte Süd** blenden ein **Banner** ein, d. h. die IDC erstreckt sich über die gesamte Breite des Viewer Fensters. Ist ein Logo Bestandteil dieses IDCs, so ist es in der linken oberen bzw. linken unteren Ecke positioniert.

Eine **InDisplay Caption** wird erst dann dem Inhalt des Viewer-Fensters überlagert, wenn die Option **IDC enable** gewählt wird. Diese Option bezieht sich immer auf die aktuell gedrückte IDC Schaltfläche.

Werden mehrere IDCs gleichzeitig aktiviert, so erfolgt ihre Anordnung über dem Inhalt des Viewer Fensters in der Reihenfolge IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Falls also für alle IDCs die Position Nordwest gewählt worden ist, wird oben links das IDC1 eingeblendet, darunter dann IDC2 usw.

Titelleiste (Caption aktivieren) und Statusbar (Statusbar aktivieren) des Fensters können ein- oder ausgeblendet werden.. In der Titelleiste wird der **Ident** Parameter des Viewers angezeigt. In der Statusleiste erscheint der Namen bzw. die URL Adresse der verbundenen Quelle sowie die Information über den Ladevorgang der Seite.

Außerdem kann der Rahmen des Fensters ein- oder ausgeblendet werden. Wenn er ausgeblendet wird, ist die Titelleiste automatisch auch ausgeblendet.



Die Titelleiste kann nur eingeblendet werden, wenn auch der Rahmen sichtbar ist.

Ist der Statusrahmen aktiviert (Aktivere Statusrahmen), wird der Fensterinhalt mit einem Rahmen versehen. Art des Rahmens im Hinblick auf Abstand zum Fensterinhalt (**Separatorbreite**), **Breite**, **Stil**, Farbe kann definiert werden. Hat der Rahmen eine unterbrochene Linie (z.B. Punkt-Strich), kann auch die Hintergrundfarbe (Lückenfarbe) gesetzt werden.

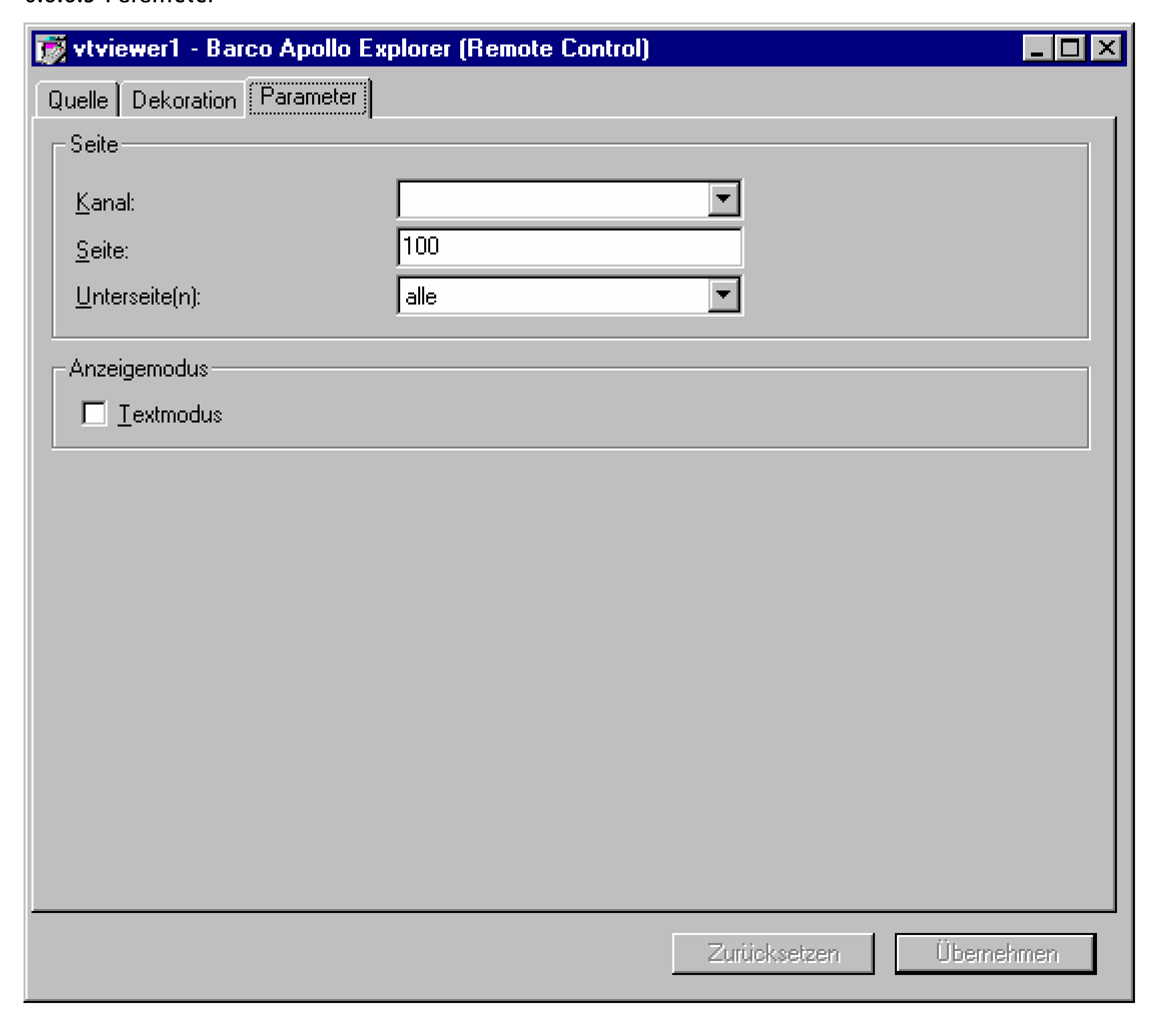
Der Rahmen kann statisch sein oder **blinkend**.



Dieser Rahmen umgibt immer den Inhalt des Fensters, nicht das eigentliche Fenster.

Alle Einstellungen sind sofort in der Vorschau sichtbar. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für das Viewer Fenster auf Display Wall zu aktivieren.

6.8.8.3 Parameter



Wählen Sie den gewünschten **Kanal** aus dem Listenfeld. Die Auswahl umfasst alle Sender, die das Breitbandkabel bzw. der Satellit oder die Analog-Antenne empfängt. Geben Sie die gewünschte Seite und die Unterseiten ein.



Der gültige Wertebereich für die Video Text Seiten geht von 100 bis 899. Die Eingabe einer Seite bzw. Unterseite, die nicht vorhanden ist, liefert keine Fehlermeldung.

Der VTplus Viewer wartet bis zum timeout auf das entsprechende Signal.

Wählen Sie die Option **Textmodus**, um die Video Text Seiten als reinen ASCII Text anzeigen zu lassen. Ist das Häkchen nicht gesetzt, erfolgt die Anzeige im Graphic Modus.

Die Anzeige im Textmodus erlaubt es, den Inhalt oder Teile daraus zu markieren, über Strg+C zu kopieren und z. B. in Word einzufügen und abzuspeichern.

Unterstützte Tastenkombinationen sind Strg+C (Kopieren), Strg+V (Einfügen), und Strg+A (alles markieren)

6.9 Platzhalter für InDisplay Caption Texte

Für die InDisplay Caption Texte können Platzhalter eingegeben werden, die im Betrieb dann die aktuellen Systemparameter anzeigen.

Die folgende Tabelle zeigt die Liste derjenigen Platzhalter, die für alle Viewer gültig sind:



Achtung: Bei den Platzhaltern auf korrekte Groß-/Kleinschreibung achten!!

Platzhalter	Bedeutung
%SourceRequested%	der CRB Name (ControlRoomBus Name der Quelle, die dargestellt werden soll. Dieser wurde in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert. Normalerweise entspricht dieser Platzhalter dem Platzhalter %SourceConnected%
%SourceConnected%	CRB Name der Quelle, die gerade dargestellt wird. Dieser Name wurde in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert bzw. bei neuen Quellen über den gleichlautenden Parameter mitgegeben
%SourceCaption%	sinnfälliger Name der aktuell dargestellten Quelle
%SourceTitle%	Falls vorhanden, wird der Titel der aktuell dargestellten Quelle angezeigt, andernfalls wird nichts angezeigt.
%Description%	sinnfälliger Name der Viewer Instanz
%Date%	das aktuelle Datum
%Time%	die aktuelle Uhrzeit
%Status%	Anzeige des Verbindungsstatus, bzw. bei erfolgter Verbindung den Status des Datenstromes. Bedeutung der Status-Anzeige: keine Verbindung (der Viewer wartet auf den ControlRoomBus, in diesem Zustand ist der Viewer aktiv, kann aber nicht gesteuert werden. Unbekannte Quelle: der Name der Quelle ist dem ControlRoomBus unbekannt. Verbindungsaufbau: Warten auf das Quellen-Objekt Unbekannte Resource: (z. B. falsche Eingangskarte der Visu, falscher Kanal bei den BigVideo, Quadvideo, RGB-Input Karten, falsche Workstation (Cottus), etc. Resource nicht verfügbar (die entsprechende Quelle wird bereits von einem anderen Rechner im Apollo-Netzwerk gesteuert)

6.9.1 Spezifische Platzhalter für den FRG Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Channel%	aktiver Kanal der Eingangskarte
%Port%	aktiver Port der Eingangskarte
%Status%	Standbild (das Video wurde angehalten) Wiedergabe Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindung zur Manager Software hergestellt)

6.9.2 Spezifische Platzhalter für den Visu Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%IPUs%	Nummer der Video Eingangskarte (“1, 5, 10”)
%DeviceName%	Name im ControlRoomBus für das angeschlossene Visu Gerät
%Status%	Standbild (das Video wurde angehalten) Wiedergabe Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindung zur Manager Software hergestellt)

6.9.3 Spezifische Platzhalter für den Cottus Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Hostname%	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

6.9.4 Spezifische Platzhalter für den VNC Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Hostname%	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

6.9.5 Spezifische Platzhalter für den ProViewer

Platzhalter	Bedeutung
%Hostname%	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

6.9.6 Spezifische Platzhalter für den Web Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%URL%	Name der Internet-Seite
%Status%	Lade / Bereit (die Seite wird geladen, Laden ist abgeschlossen)

6.9.7 Spezifische Platzhalter für den Mpeg Viewer

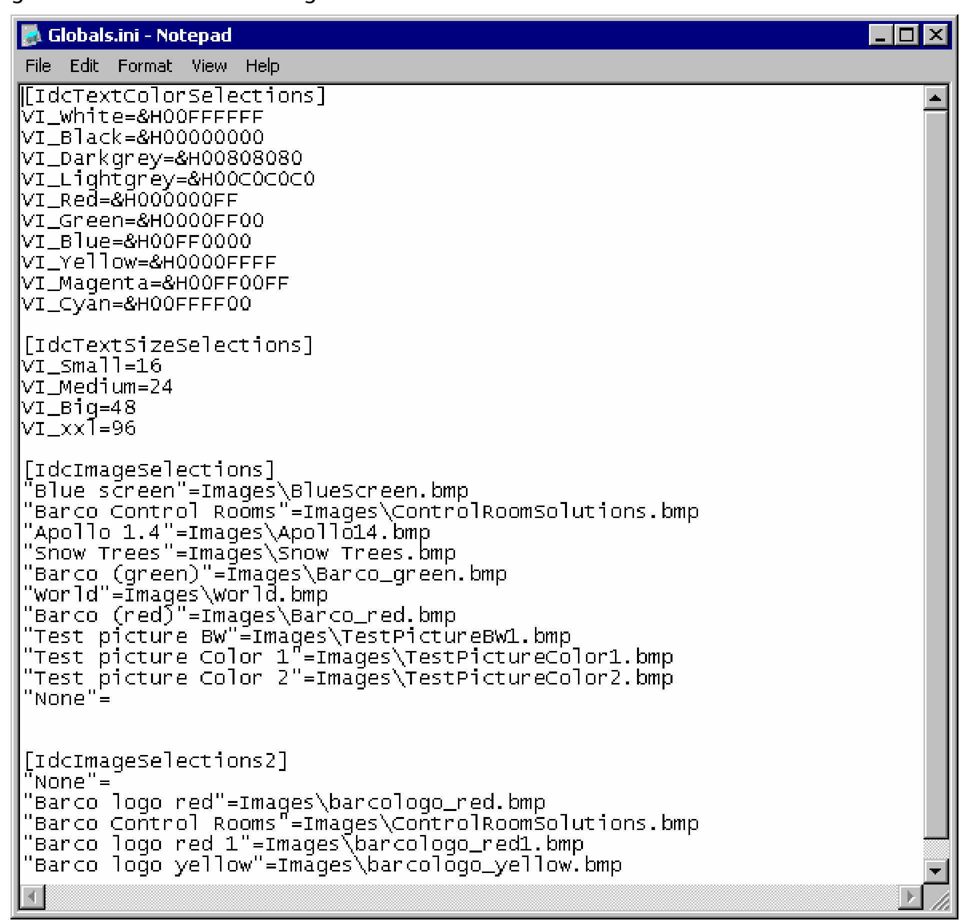
Platzhalter	Bedeutung
%URL%	Name des Datenstroms
%Position%	Position im Datenstrom
%Marker%	Name des aktuellen Anzeigers im Datenstrom, falls dieser unterstützt wird
%Status%	Pause: der Mpeg-Datenstrom wird angehalten Stop: der Mpeg Datenstrom wird gestoppt

6.9.8 Spezifische Platzhalter für den VTplus Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Channel%	Name des Video Text Kanals
%Page%	Nummer der Seite des Video Textes
%SubPage%	Nummer der Unterseite des Video Textes
%Status%	Lade (die Seite wird geladen) Bereit (das Laden der Seite ist abgeschlossen Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindung zur Manager Software hergestellt)

6.10 Die Datei ServerData\Globals.ini

In der Datei **ServerData\Globals.ini** werden die für alle Viewer gültigen Wahlmöglichkeiten und Definitionen der Textfarben, Hintergrundfarben, Textgrößen, und verfügbare Bitmaps definiert. Für die Anzahl der Definitionen gibt es keine Beschränkungen.



Globals.ini - Notepad

File Edit Format View Help

```
[IdcTextColorSelections]
VI_White=&H00FFFFFF
VI_Black=&H00000000
VI_Darkgrey=&H00808080
VI_Lightgrey=&H00C0C0C0
VI_Red=&H000000FF
VI_Green=&H0000FF00
VI_Blue=&H00FF0000
VI_Yellow=&H0000FFFF
VI_Magenta=&H00FF00FF
VI_Cyan=&H00FFFF00

[IdcTextSizeSelections]
VI_Small=16
VI_Medium=24
VI_Big=48
VI_xxl=96

[IdcImageSelections]
"Blue screen"=Images\BlueScreen.bmp
"Barco Control Rooms"=Images\ControlRoomSolutions.bmp
"Apollo 1.4"=Images\Apollo14.bmp
"Snow Trees"=Images\Snow Trees.bmp
"Barco (green)"=Images\Barco_green.bmp
"World"=Images\World.bmp
"Barco (red)"=Images\Barco_red.bmp
"Test picture BW"=Images\TestPictureBW1.bmp
"Test picture Color 1"=Images\TestPictureColor1.bmp
"Test picture Color 2"=Images\TestPictureColor2.bmp
"None"=


[IdcImageSelections2]
"None"=
"Barco logo red"=Images\barcologo_red.bmp
"Barco Control Rooms"=Images\ControlRoomSolutions.bmp
"Barco logo red 1"=Images\barcologo_red1.bmp
"Barco logo yellow"=Images\barcologo_yellow.bmp
```



Die Datei ServerData\Globals.ini befindet sich im Unterordner ServerData des Apollo Projects. Änderungen, die an gleichlautenden Dateien in anderen Verzeichnissen durchgeführt werden, werden sofort wieder von der Datei ServerData\Globals.ini aus dem Unterverzeichnis ServerData überschrieben.

Die **Textfarben** werden unter dem Abschnitt **IdcTextColorSelections** als RGB Trippel in Hexadezimal eingegeben.. Die selben Farben stehen auch als Hintergrundfarben zur Verfügung.

Die verfügbaren **Textgrößen** werden unter dem Abschnitt **IdcTextSizeSelections** festgelegt, die Angabe erfolgt in Pica-Punkt. Die durch die Punkt-Definition festgelegte vertikale Größe wird auch dem proportionalen Skalierungsfaktor für das Logo zugrunde gelegt.

Im Abschnitt **IdcImageSelections** werden die Bilder definiert, die in der Auswahlliste für den Ausblende-Modus erscheinen sollen.

Im Abschnitt **IdcImageSelections2** werden die Logo-Einblendungen definiert.

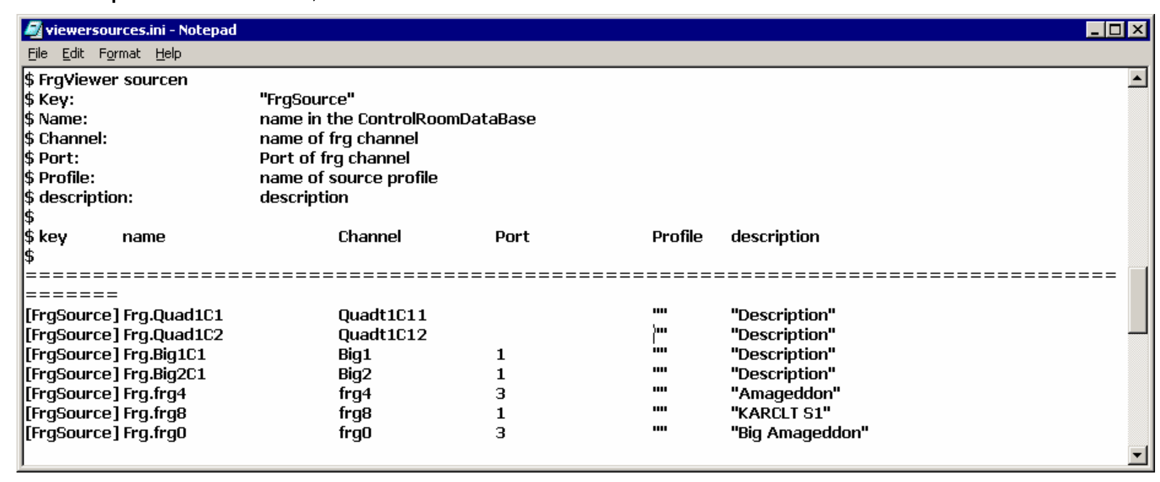


Es wird empfohlen, Grafiken nur im Format .bmp zu verwenden. Es kann vorkommen, dass sich bei JPG-Grafiken das System aufhängt.

6.11 Die Datei ServerData\viewersources.ini

Die Datei **ServerData\viewersources.ini** befindet sich im Unterverzeichnis **ServerData** des Apollo Projects. In dieser Datei werden für alle Viewer diejenigen Quellen definiert, die über einen Mausklick aktiviert werden können sollen.

6.11.1 Spezifikation der Quellen für den FRG Viewer



```
$ FrgViewer sourcen
$ Key:              "FrgSource"
$ Name:             name in the ControlRoomDataBase
$ Channel:          name of frg channel
$ Port:             Port of frg channel
$ Profile:          name of source profile
$ description:      description
$
$ key       name              Channel      Port      Profile  description
$
=======================================================================================
[FrgSource] Frg.Quad1C1       Quadt1C11              ""       "Description"
[FrgSource] Frg.Quad1C2       Quadt1C12              ""       "Description"
[FrgSource] Frg.Big1C1        Big1         1         ""       "Description"
[FrgSource] Frg.Big2C1        Big2         1         ""       "Description"
[FrgSource] Frg.frg4          frg4         3         ""       "Amageddon"
[FrgSource] Frg.frg8          frg8         1         ""       "KARCLT S1"
[FrgSource] Frg.frg0          frg0         3         ""       "Big Amageddon"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

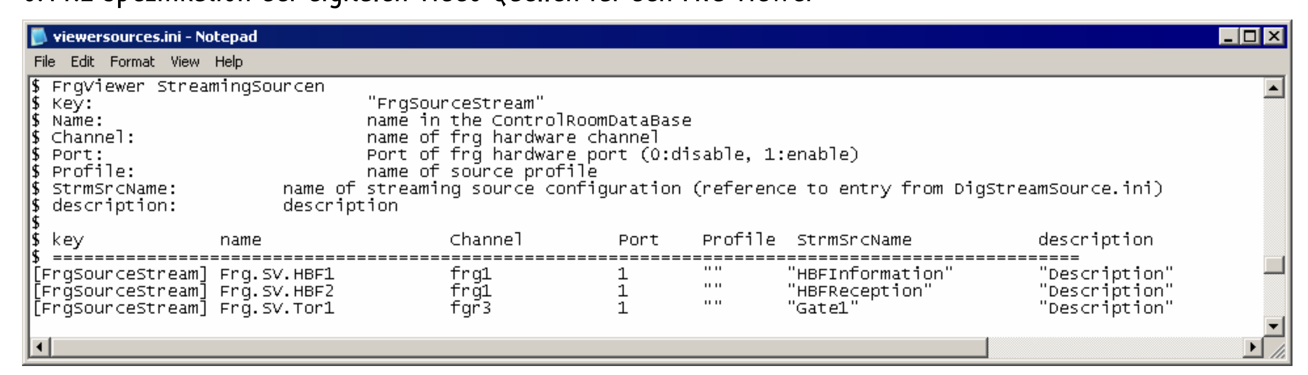
Channel ist der Name des Kanals der QuadVideo, BigVideo oder RGB-Input Karte, wie er in der Switcher Definitionsdatei festgelegt worden ist, vgl. Kap. 6.2.3 des Benutzerhandbuchs "Eos Workstation for Windows NT / Windows 2000".

Port gibt an, welches Signal (Composite 1, Composite 2, S-Video) anliegt, vgl. Weitere Parameter

Profile gibt den vollständigen Namen der Datei an, in der die Einstellung bestimmter Quellenparameter (Helligkeit, Auflösung etc.) gespeichert ist.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die dargestellte Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.2 Spezifikation der digitalen Video Quellen für den FRG Viewer



```
$ FrgViewer StreamingSourcen
$ Key:                      "FrgSourceStream"
$ Name:                     name in the ControlRoomDataBase
$ Channel:                  name of frg hardware channel
$ Port:                     Port of frg hardware port (0:disable, 1:enable)
$ Profile:                  name of source profile
$ StrmSrcName:          name of streaming source configuration (reference to entry from DigStreamSource.ini)
$ description:          description
$
$ key               name              Channel      Port    Profile  StrmSrcName          description
$ ==========================================================================================
[FrgSourceStream] Frg.SV.HBF1       frg1         1       ""       "HBFInformation"     "Description"
[FrgSourceStream] Frg.SV.HBF2       frg1         1       ""       "HBFReception"       "Description"
[FrgSourceStream] Frg.SV.Tor1       fgr3         1       ""       "Gate1"              "Description"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

Channel ist der Name des Kanals der Streaming Video Card, wie er in der Switcher Definitionsdatei festgelegt worden ist, vgl. Kap. 6.2.3 des Benutzerhandbuchs "Eos Workstation for Windows NT / Windows 2000".

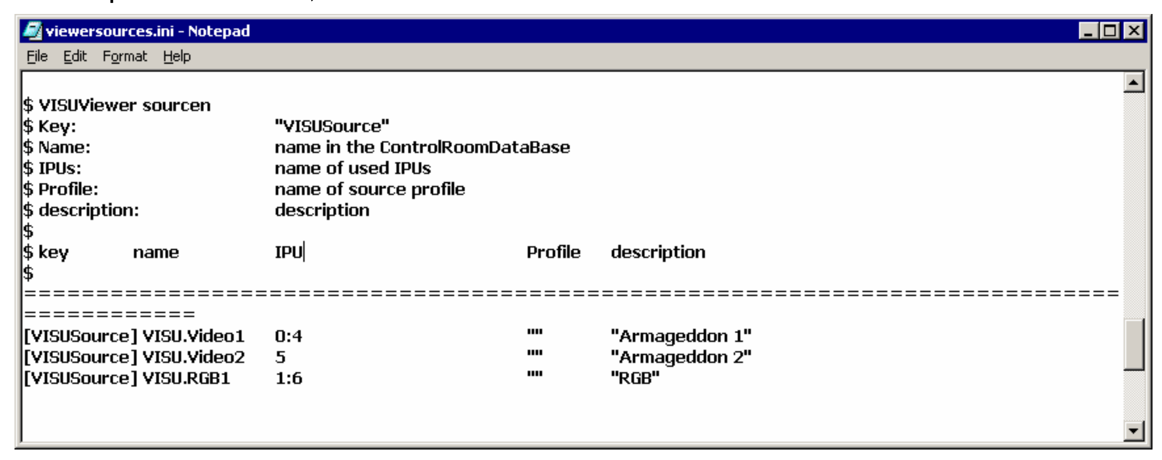
Port ist der Port der Karte.

Profile gibt den vollständigen Namen der Datei an, in der die Einstellung bestimmter Quellenparameter (Helligkeit, Auflösung etc.) gespeichert ist.

StreamSrcName ist ein frei wählbarer Name der Quelle. Die Quellenparameter des digitalen Videostroms werden in der Datei DigitalStreamSource.ini definiert, die Zuordnung erfolgt mittels **StreamSrcName**.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die dargestellte Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.3 Spezifikation der Quellen für den Visu Viewer



```
viewersources.ini - Notepad
File  Edit  Format  Help

$ VISUViewer sourcen
$ Key:                      "VISUSource"
$ Name:                     name in the ControlRoomDataBase
$ IPUs:                     name of used IPUs
$ Profile:                  name of source profile
$ description:              description
$
$ key        name           IPU                          Profile    description
$
============================================================================
============
[VISUSource] VISU.Video1    0:4                          ""         "Armageddon 1"
[VISUSource] VISU.Video2    5                            ""         "Armageddon 2"
[VISUSource] VISU.RGB1      1:6                          ""         "RGB"
```

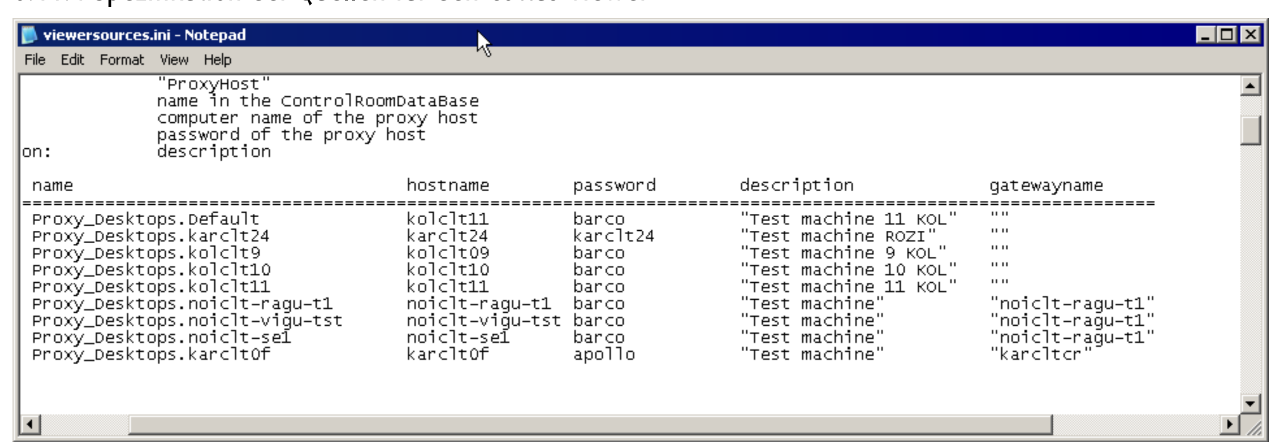
name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

IPU gibt die Nummer der Eingangskarte(n) an. Gezählt wird von oben nach unten.

Profile gibt den vollständigen Namen der Datei an, in der die Einstellung bestimmter Quellenparameter (Helligkeit, Auflösung etc.) gespeichert ist.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die dargestellte Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.4 Spezifikation der Quellen für den Cottus Viewer



```
viewersources.ini - Notepad
File  Edit  Format  View  Help
             "ProxyHost"
             name in the ControlRoomDataBase
             computer name of the proxy host
             password of the proxy host
on:          description

 name                                hostname        password        description            gatewayname
=================================================================================================================
 Proxy_Desktops.Default              kolclt11        barco           "Test machine 11 KOL"  ""
 Proxy_Desktops.karclt24             karclt24        karclt24        "Test machine ROZI"    ""
 Proxy_Desktops.kolclt9              kolclt09        barco           "Test machine 9 KOL"   ""
 Proxy_Desktops.kolclt10             kolclt10        barco           "Test machine 10 KOL"  ""
 Proxy_Desktops.kolclt11             kolclt11        barco           "Test machine 11 KOL"  ""
 Proxy_Desktops.noiclt-ragu-t1       noiclt-ragu-t1  barco           "Test machine"         "noiclt-ragu-t1"
 Proxy_Desktops.noiclt-vigu-tst      noiclt-vigu-tst barco           "Test machine"         "noiclt-ragu-t1"
 Proxy_Desktops.noiclt-sel           noiclt-sel      barco           "Test machine"         "noiclt-ragu-t1"
 Proxy_Desktops.karclt0f             karclt0f        apollo          "Test machine"         "karcltcr"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

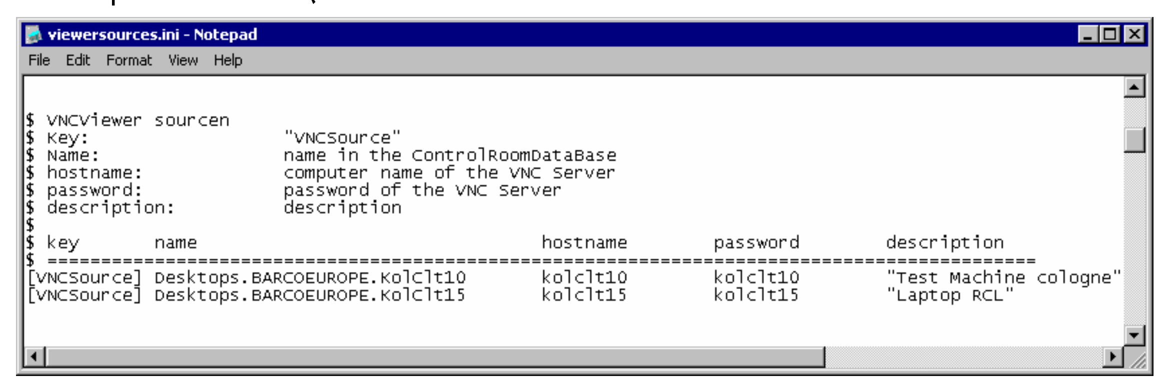
hostname ist der Rechnername im Netzwerk. Hat der Rechner keinen Namen, tragen Sie hier die IP-Adresse des Rechners ein. Auf diesem Rechner muss Proxy Host 3.09 von Funk Software Inc. und die Host Lizenz installiert sein!

password ist ein freiwählbares Password, das während der Installation von Proxy Host 3.09 auf dem Hostrechner definiert wurde und das die Darstellung des Bildschirms einer Workstation im Viewer ermöglicht bzw. verhindert. Es ist NICHT das Password des Rechnerbenutzers im Netzwerk.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für den verbundenen Rechner. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

Gatewayname ist der Name des Gateway Servers, der für diesen Host eingetragen ist. Ist ein Gateway Server nicht in der Datei viewersources.ini eingetragen, so steht er im Cottus Viewer nicht zur Aufzeichnung und Wiedergabe von Host Sessions zur Verfügung.

6.11.5 Spezifikation der Quellen für den VNC Viewer



```
$ VNCViewer sourcen
$ Key:                   "VNCSource"
$ Name:                  name in the ControlRoomDataBase
$ hostname:              computer name of the VNC Server
$ password:              password of the VNC Server
$ description:           description
$
$ key      name                               hostname      password      description
$ ============================================================================================
[VNCSource] Desktops.BARCOEUROPE.Kolclt10     kolclt10      kolclt10      "Test Machine cologne"
[VNCSource] Desktops.BARCOEUROPE.Kolclt15     kolclt15      kolclt15      "Laptop RCL"
```

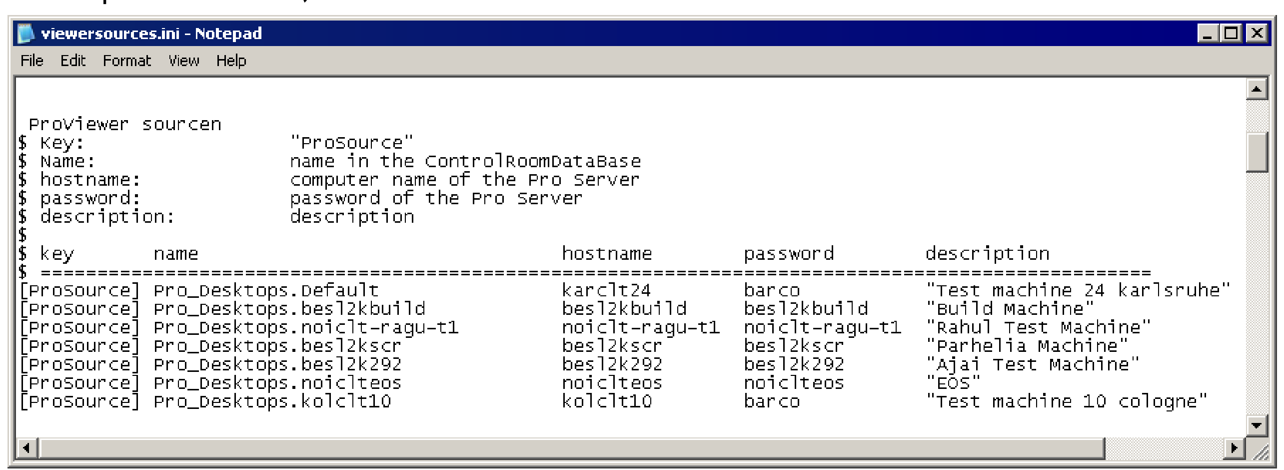
name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

hostname ist der Rechnername im Netzwerk. Hat der Rechner keinen Namen, tragen Sie hier die IP-Adresse des Rechners ein. Auf diesem Rechner muss Proxy Host 3.09 von Funk Software Inc. und die Host Lizenz installiert sein!

password ist ein freiwählbares Password, das während der Installation von Proxy Host 3.09 auf dem Hostrechner definiert wurde und das die Darstellung des Bildschirms einer Workstation im Viewer ermöglicht bzw. verhindert. Es ist NICHT das Password des Rechnerbenutzers im Netzwerk.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für den verbundenen Rechner. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.6 Spezifikation der Quellen für den ProViewer



```
 ProViewer sourcen
$ Key:                   "ProSource"
$ Name:                  name in the ControlRoomDataBase
$ hostname:              computer name of the Pro Server
$ password:              password of the Pro Server
$ description:           description
$
$ key      name                             hostname        password        description
$ ==================================================================================================
[ProSource] Pro_Desktops.Default            karclt24        barco           "Test machine 24 karlsruhe"
[ProSource] Pro_Desktops.besl2kbuild        besl2kbuild     besl2kbuild     "Build Machine"
[ProSource] Pro_Desktops.noiclt-ragu-t1     noiclt-ragu-t1  noiclt-ragu-t1  "Rahul Test Machine"
[ProSource] Pro_Desktops.besl2kscr          besl2kscr       besl2kscr       "Parhelia Machine"
[ProSource] Pro_Desktops.besl2k292          besl2k292       besl2k292       "Ajai Test Machine"
[ProSource] Pro_Desktops.noiclteos          noiclteos       noiclteos       "EOS"
[ProSource] Pro_Desktops.kolclt10           kolclt10        barco           "Test machine 10 cologne"
```

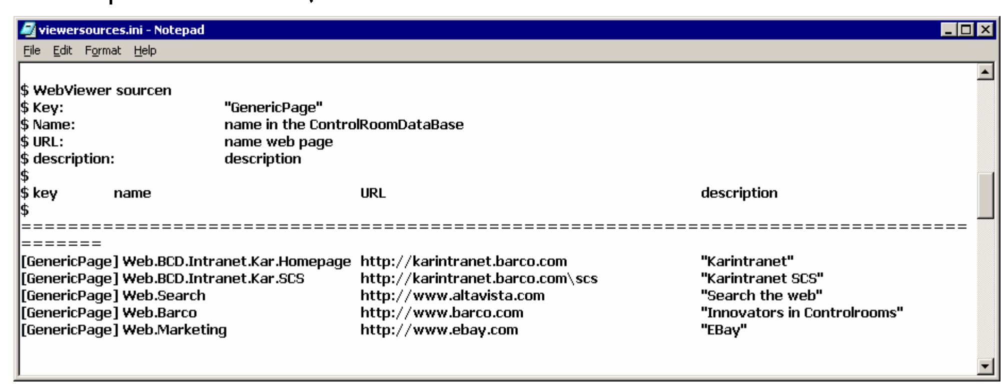
name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

hostname ist der Rechnername im Netzwerk. Hat der Rechner keinen Namen, tragen Sie hier die IP-Adresse des Rechners ein. Auf diesem Rechner muss Proxy Host 3.09 von Funk Software Inc. und die Host Lizenz installiert sein!

password ist ein freiwählbares Password, das während der Installation von Proxy Host 3.09 auf dem Hostrechner definiert wurde und das die Darstellung des Bildschirms einer Workstation im Viewer ermöglicht bzw. verhindert. Es ist NICHT das Password des Rechnerbenutzers im Netzwerk.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für den verbundenen Rechner. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.7 Spezifikation der Quellen für den Web Viewer



```
viewersources.ini - Notepad
File  Edit  Format  Help

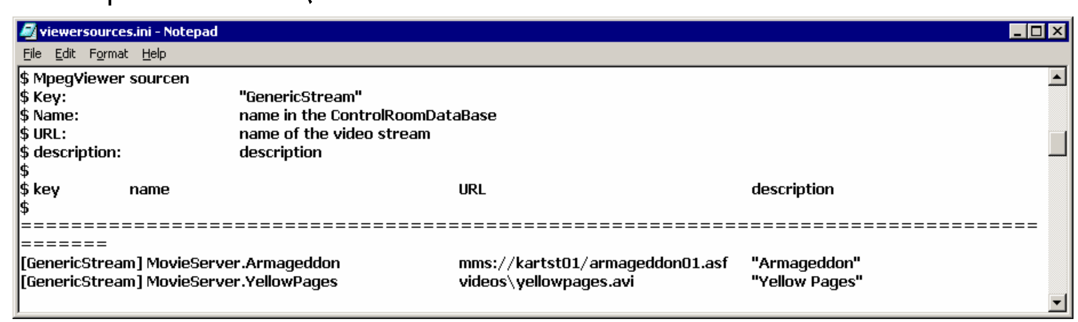
$ WebViewer sourcen
$ Key:                  "GenericPage"
$ Name:                 name in the ControlRoomDataBase
$ URL:                  name web page
$ description:          description
$
$ key       name                         URL                                  description
$
===========================================================================================
=======
[GenericPage] Web.BCD.Intranet.Kar.Homepage  http://karintranet.barco.com          "Karintranet"
[GenericPage] Web.BCD.Intranet.Kar.SCS       http://karintranet.barco.com\scs      "Karintranet SCS"
[GenericPage] Web.Search                     http://www.altavista.com              "Search the web"
[GenericPage] Web.Barco                      http://www.barco.com                  "Innovators in Controlrooms"
[GenericPage] Web.Marketing                  http://www.ebay.com                   "EBay"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

URL ist die Adresse, die der Web Browser bei Wahl des entsprechenden Namens öffnen soll.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.8 Spezifikation der Quellen für den MPEG Viewer



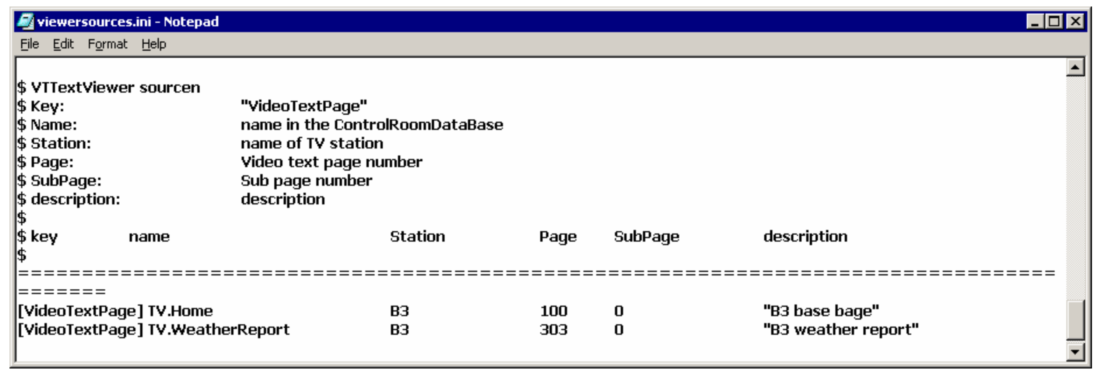
```
viewersources.ini - Notepad
File  Edit  Format  Help
$ MpegViewer sourcen
$ Key:                  "GenericStream"
$ Name:                 name in the ControlRoomDataBase
$ URL:                  name of the video stream
$ description:          description
$
$ key       name                                URL                              description
$
===========================================================================================
=======
[GenericStream] MovieServer.Armageddon          mms://kartst01/armageddon01.asf  "Armageddon"
[GenericStream] MovieServer.YellowPages         videos\yellowpages.avi           "Yellow Pages"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

URL ist der Pfad der Videoquelle.

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die dargestellte Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.11.9 Spezifikation der Quellen für den VT Text Viewer



```
viewersources.ini - Notepad
File  Edit  Format  Help

$ VTTextViewer sourcen
$ Key:                  "VideoTextPage"
$ Name:                 name in the ControlRoomDataBase
$ Station:              name of TV station
$ Page:                 Video text page number
$ SubPage:              Sub page number
$ description:          description
$
$ key       name                     Station      Page    SubPage       description
$
===========================================================================================
=======
[VideoTextPage] TV.Home              B3           100     0             "B3 base bage"
[VideoTextPage] TV.WeatherReport     B3           303     0             "B3 weather report"
```

name ist der Eintrag, der in der Auswahlliste auf der Registerkarte Quellen im Eigenschaften-Dialog erscheint. Die Einträge erscheinen als eine Baumstruktur. Jeder Punkt im Namen bedeutet eine weitere Verzweigung.

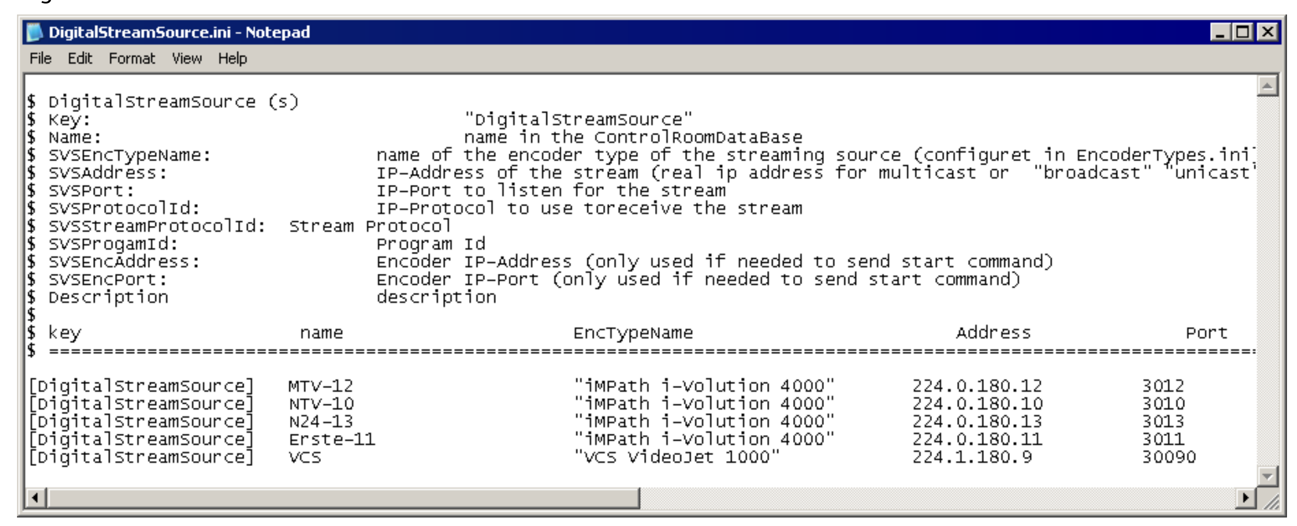
Station ist der Name des Fernsehsenders.

Bei **Page** wird die Seitennummer des Video Textes eingegeben, und bei **SubPage** die Seitennummer der Unterseite

Description ist eine frei wählbare Beschreibung für die dargestellte Quelle. Diese Beschreibung erscheint dann auch in der Statusleiste des Viewer Fensters.

6.12 Die Datei ServerData\DigitalStreamSource.ini

Digitale Videoquellen haben viele Parameter, die in einer eigenen Datei spezifiziert werden, der sogenannten DigitalStreamSource.ini Datei.



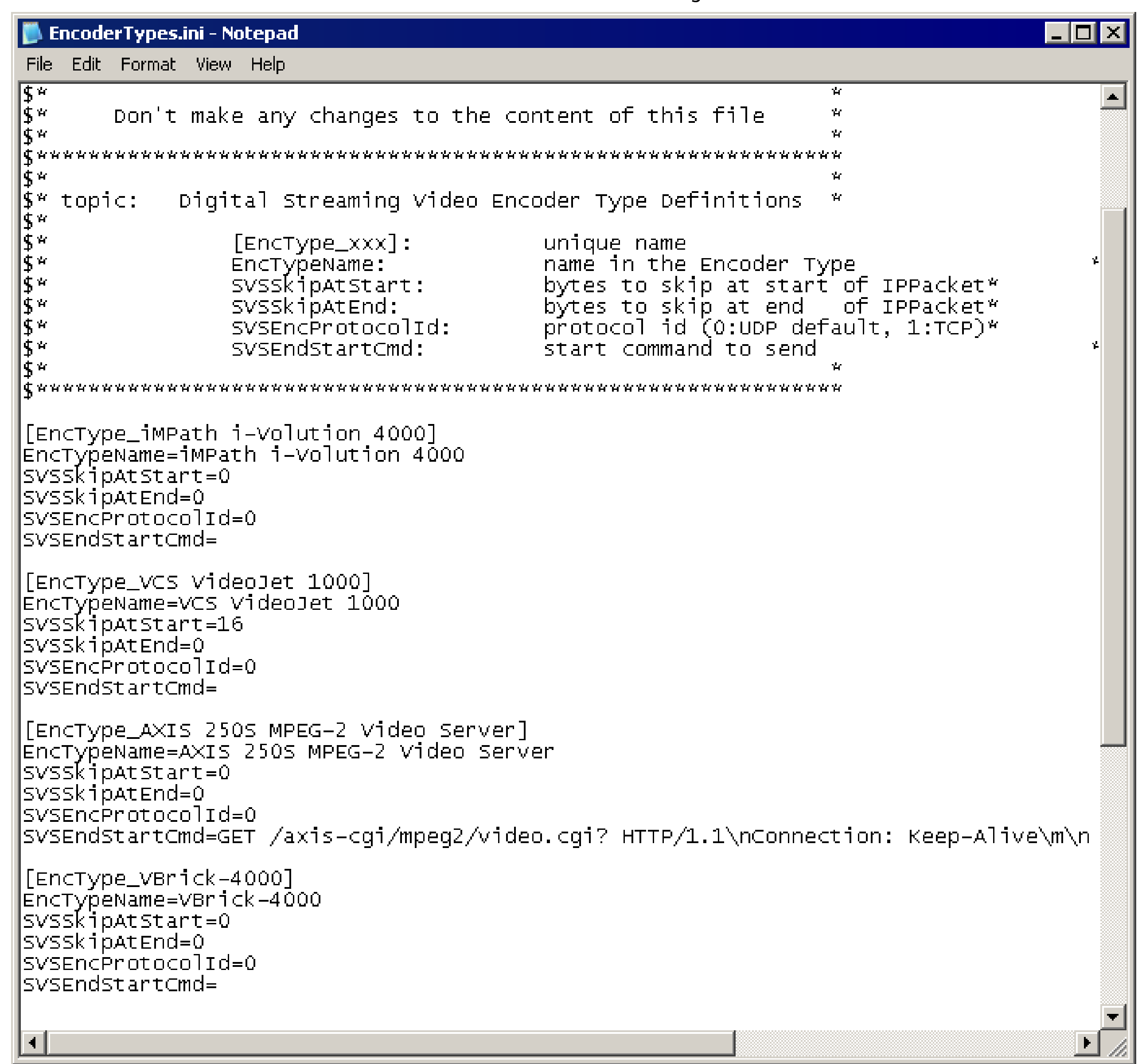
```
$ DigitalStreamSource (s)
$ Key:                              "DigitalStreamSource"
$ Name:                             name in the ControlRoomDataBase
$ SVSEncTypeName:             name of the encoder type of the streaming source (configuret in EncoderTypes.ini]
$ SVSAddress:                 IP-Address of the stream (real ip address for multicast or  "broadcast" "unicast'
$ SVSPort:                    IP-Port to listen for the stream
$ SVSProtocolId:              IP-Protocol to use toreceive the stream
$ SVSStreamProtocolId:  Stream Protocol
$ SVSProgamId:                Program Id
$ SVSEncAddress:              Encoder IP-Address (only used if needed to send start command)
$ SVSEncPort:                 Encoder IP-Port (only used if needed to send start command)
$ Description                 description
$
$ key                  name                    EncTypeName                 Address            Port
$ ==============================================================================================

[DigitalStreamSource]   MTV-12                 "iMPath i-Volution 4000"    224.0.180.12       3012
[DigitalStreamSource]   NTV-10                 "iMPath i-Volution 4000"    224.0.180.10       3010
[DigitalStreamSource]   N24-13                 "iMPath i-Volution 4000"    224.0.180.13       3013
[DigitalStreamSource]   Erste-11               "iMPath i-Volution 4000"    224.0.180.11       3011
[DigitalStreamSource]   VCS                    "VCS VideoJet 1000"         224.1.180.9        30090
```

Paramter	Beschreibung
Name:	Name in der Control Room Bus Datenbank
EncTypeName:	Encoder Typ Name (wird in der Datei EncoderTypes.ini definiert)
Address:	IP-Adresse des Video Stroms ("unicast", "broadcast", echte IP Adresse für multicast)
Port:	IP-Port, Empfang des Datenstroms
ProtocolId:	IP-Protocol, um Videostrom zu empfangen
StreamProtocolId:	Protokoll des Videostroms
ProgamId:	Programm Nr.
EncAddress:	Encoder IP-Adresse (nur zum Senden des Start-Befehls)
EncPort:	Encoder IP-Port (nur zum Senden des Start-Befehls)
Description	Frei wählbare Beschreibung

6.13 Die Datei ServerData\EncoderType.ini-file

In dieser Datei werden einige der bekannten Encoder aufgelistet sowie ihre Standard Parameter. Diese Informationen werden dann bei Wahl eines Encoder automatisch eingelesen.



```
$*                                                                 *
$*      Don't make any changes to the content of this file         *
$*                                                                 *
$******************************************************************
$*                                                                 *
$* topic:    Digital Streaming Video Encoder Type Definitions      *
$*
$*                 [EncType_xxx]:          unique name
$*                 EncTypeName:            name in the Encoder Type
$*                 SVSSkipAtStart:         bytes to skip at start of IPPacket*
$*                 SVSSkipAtEnd:           bytes to skip at end   of IPPacket*
$*                 SVSEncProtocolId:       protocol id (0:UDP default, 1:TCP)*
$*                 SVSEndStartCmd:         start command to send
$*                                                                 *
$******************************************************************

[EncType_iMPath i-Volution 4000]
EncTypeName=iMPath i-Volution 4000
SVSSkipAtStart=0
SVSSkipAtEnd=0
SVSEncProtocolId=0
SVSEndStartCmd=

[EncType_VCS VideoJet 1000]
EncTypeName=VCS VideoJet 1000
SVSSkipAtStart=16
SVSSkipAtEnd=0
SVSEncProtocolId=0
SVSEndStartCmd=

[EncType_AXIS 250S MPEG-2 Video Server]
EncTypeName=AXIS 250S MPEG-2 Video Server
SVSSkipAtStart=0
SVSSkipAtEnd=0
SVSEncProtocolId=0
SVSEndStartCmd=GET /axis-cgi/mpeg2/video.cgi? HTTP/1.1\nConnection: Keep-Alive\m\n

[EncType_VBrick-4000]
EncTypeName=VBrick-4000
SVSSkipAtStart=0
SVSSkipAtEnd=0
SVSEncProtocolId=0
SVSEndStartCmd=
```

[EncType_xxx]:	Eindeutiger Name
EncTypeName:	Angezeigter Name des Encoder in der Listbox im FRG Viewer
SVSSkipAtStart:	Anzahl der Bytes, die am Anfang übersprungen werden
SVSSkipAtEnd:	Anzahl der Bytes, die am Ende übersprungen werden
SVSEncProtocolId:	Protokoll Kenn-Nr. (0:UDP (Standard), 1:TCP)*
SVSEndStartCmd:	Befehl zum Senden des Datenstroms

6.14 Allgemein gültige Viewer Parameter

Die folgende Tabelle gibt die Parameter an, die für alle Viewer gültig sind.

Ein Parameter kann entweder aktiviert oder deaktiviert werden (Werte 1 bzw. 0), oder einen Wert haben, der über den Listenplatz des entsprechenden Eintrags in der Datei **ServerData\Globals.ini** spezfiziert wird.



Ausnahme: Die Position des InDisplay Caption wird nicht in der Datei **ServerData\Globals.ini** definiert. Für die Positionen gelten folgende Zuordnungen:

1	North-East
2	North-West
3	South-East
4	South-West
5	Center
6	North-Center
7	South-Center

Die Viewer können über das Viewer Command Interface gesteuert werden, vgl. Viewer Command Interface

Parameter	**Werte**	**Bedeutung**
?		Schreibt den Hilfe-Commandline Parameter in die Log-Datei
BorderVisible	[0|1]	Rahmen aus- (0) oder einschalten (1)
CaptionVisible	[0|1]	Titelleiste aus- (0) oder einschalten (1)
Description	[]	sinnfälliger Name für die Viewer Instanz
End		Die Viewer Anwendung wird beendet
Idc[1..4]BackColor	[1..]	Hintergrundfarbe, Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei **ServerData\Globals.ini**
Idc[1..4]Enabled	[0|1]	InDisplay Caption [1...4] aktivieren (1) oder deaktivieren (0)
Idc[1..4]Image	[1..]	Logo, das dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert wird. Der Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei **ServerData\Globals.ini** [IdcImageSelection2]
Idc[1..4]Opaque	[0|1]	Hintergrundfarbe ein- oder ausschalten- Null: der Hintergrund ist transparent. Eins: die Farbe wird als Hintergrundfarbe verwendet, die als IdcBackColor festgelegt worden ist.
Idc[1..4]Overlap	[0|1]	0: das IDC wird außerhalb des Fensterinhalts eingeblendet; 1: das IDC wird über den Fensterinhalt eingeblendet.
Idc[1..4]Position	[1..7]	Position des dargestellten Textes für das Idc[1...4], der Wert wird gemäß oben genannter Zuordnung umgesetzt
Idc[1..4]Text	[]	Text des InDisplay Caption [1...4]
Idc[1..4]TextColor	[1..]	Textfarbe, Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei **ServerData\Globals.ini**
Idc[1..4]TextSize	[1..]	Textgröße, der Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei **ServerData\Globals.ini**

<table>
<tr><th>Parameter</th><th>Werte</th><th>Bedeutung</th></tr>
<tr><td>IdcBackColor</td><td>[1..]</td><td>Hintergrundfarbe, Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei ServerData\Globals.ini</td></tr>
<tr><td>IdcBOSLEnabled</td><td>[0|1]</td><td>1: bei Signalverlust wird die Information des Ausblenden-Modus aufgeschaltet, 0: bei Signalverlust Blue Screen</td></tr>
<tr><td>IdcEnabled</td><td>[0|1]</td><td>Ausblenden deaktivieren bzw. aktivieren</td></tr>
<tr><td>IdcImage</td><td>[1..]</td><td>Bitmap, die im Ausblendemodus dem eigentlichen Inhalt des Viewer Fensters überlagert wird. Der Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei ServerData\Globals.ini [IdcImageSelection]</td></tr>
<tr><td>IdcOpaque</td><td>[0|1]</td><td>Hintergrundfarbe ein- oder ausschalten- Null: der Hintergrund ist transparent. Eins: die Farbe wird als Hintergrundfarbe verwendet, die als IdcBackColor festgelegt worden ist.</td></tr>
<tr><td>IdcOverlap</td><td>[0|1]</td><td>0: das IDC wird außerhalb des Fensterinhalts eingeblendet; 1: das IDC wird über den Fensterinhalt eingeblendet.</td></tr>
<tr><td>IdcPosition</td><td>[1..7]</td><td>Position des dargestellten Textes im Ausblende-Modus, der Wert wird gemäß oben genannter Zuordnung umgesetzt</td></tr>
<tr><td>IdcText</td><td>[]</td><td>Text im Ausblende-Modus</td></tr>
<tr><td>IdcTextColor</td><td>[1..]</td><td>Textfarbe, Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei ServerData\Globals.ini</td></tr>
<tr><td>IdcTextSize</td><td>[1..]</td><td>Textgröße, der Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei ServerData\Globals.ini</td></tr>
<tr><td>Ident</td><td>[]</td><td>Eindeutiger Name der Viewer Instanz</td></tr>
<tr><td>PropertyPage</td><td></td><td>Der Eigenschaften-Dialog wird sofort dargestellt</td></tr>
<tr><td>PropertyPageAccellerator</td><td>[CTRL+SHIFT+ALT+<char></td><td>benutzerdefinierte Tastenkombination zum Öffnen des Eigenschaften-Dialogs (Standard: CTRL+ALT+ENTER)</td></tr>
<tr><td>PropertyPagePermission</td><td>[0|1]</td><td>Berechtigung zum Öffnen des Eigenschaften-Dialogs des Viewers (0: verboten, 1: erlaubt)</td></tr>
<tr><td>ReconnectionTimeInterval</td><td>[1...]</td><td>Einstellbare Zeit zwischen zwei Versuchen des Viewers, sich mit der Quelle zu verbinden. Standardeinstellung 30sec.</td></tr>
<tr><td>SourceCaption</td><td>[]</td><td>sinnfälliger Name für die Viewer Quelle</td></tr>
<tr><td>SourceConnected</td><td>[]</td><td>beliebig wählbarer Name der aktuell gültigen Quelle. Der Viewer wird die vorhergehenden Einstellungen aktivieren und die Quelle darstellen.</td></tr>
<tr><td>SourceRequested</td><td>[]</td><td>Name einer Quelle, wie er in die in der Datei ServerData\viewersources.ini festgelegt worden ist. Der Viewer wird die für diese Quelle gewählten Einstellungen aktivieren und die Quelle darstellen</td></tr>
<tr><td>SourceTitle</td><td>[]</td><td>Titel der gewählten Quelle</td></tr>
<tr><td>splash</td><td>[1|2500]</td><td>deaktiviert (1) oder aktiviert einen Splashscreen beim Starten der Viewer (2500: Zeit in ms, in der der Splashscreen dargestellt wird)</td></tr>
<tr><td>StartMinimized</td><td>[0|1]</td><td>Deaktivieren/aktivieren des minimierten Starts
Der Viewer wird minimiert gestartet, bis der Desktop Server das Fenster gemäß dem aktiven Layout positioniert hat.</td></tr>
<tr><td>StatusBarVisible</td><td>[0|1]</td><td>Statusbar aus- (0) oder einschalten (1)</td></tr>
</table>

Parameter	Werte	Bedeutung
StatusBorderBlinkPeriod	[200..],	Einstellung der Blinkfrequenz
StatusBorderEnableBlink	[0|1],	Aus(0)- bzw. Ein(1)schalten des Blinkens
StatusBorderEnabled	[0|1]	Ein- bzw. Ausschalten des Rahmens um den Fensterinhalt
StatusBorderLineBlinkColor	[1..],	Beim Blinken: Farbe der Linie (Referenz in Datei Globals.ini)
StatusBorderLineBlinkGapColor	[1..],	Beim Blinken: Farbe der Lücke (unterbrochenen Linien) (Referenz in Datei Globals.ini)
StatusBorderLineColor	[1..],	Farbe des Rahmens (Referenz in Datei Globals.ini)
StatusBorderLineGapColor	[1..],	Farbe der "Lücke" bei unterbrochenen Linien (Referenz in Datei Globals.ini)
StatusBorderLineStyle	[1..],	Linientyp (Referenz in Datei Globals.ini)
StatusBorderLineWidth	[1..],	Breite der Linie in Pixel
StatusBorderSeparatorWidth	[0..],	Breite des Abstands in Pixel

6.14.1 Die Parameter für den FRG Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
Autodetect	[0|1]	Aktivieren (1) bzw. Deaktivieren (0) des AutoDetect Modus der Video Norm disable / enable auto detection of video norm
AutoPhasePosDetect	[0|1]	aktiviert/ deaktiviert (default) die automatische Erkennung von Phase und Position des Signals
Brightness	[1..100]	Helligkeit (Angabe in Prozent)
Channel	[]	Name des Kanals der Video/RGB Input Karte
Contrast	[1..100]	Kontrast (Angabe in Prozent)
DeInterlaceMode	[1|2|3|4|5]	Wählt den entsprechenden Modus (1:Modus1, 2:Modus2, 3:Modus3, 4:Modus4, 5:Modus5)
Framerate	[0|1]	0: 25/30 fps; 1: 50/60 fps
Frameratereduction	[0..100]	Gibt den Reduktionsfaktor für die Bildwiederholrate an, 0 bedeutet keine Reduktion, 100 maximale Reduktion
Frameratereductionmode	[0|1|2]	Wählt den entsprechenden Modus für die Reduktion der Bildwiederholungsrate aus: Standard (0), keine Reduktion (1), frei wählbare Reduktion (2)
Hue	[1..100]	Farbton (Angabe in Prozent)
LastFrameOnSignalLoss	[0|1],	deaktiviert, aktiviert Standbild bei Signalverlust (Standardwert 0, deaktiviert) Diese Option steht nur bei der Streaming Video Card zur Verfügung.
Port	[1..9]	Port des Kanals der Eingangskarte
RemotingSettingsEnabled	[0|1]	deaktiviert | aktiviert die Übernahme der Kontrolle (Standardwert: 0, deaktiviert)
RemotingSettingsLogicalHostname	[]	Zeichenkette, die einen vorkonfigurierten ProServer oder VNCServer bestimmt
rgbBlue	[0..100]	Blauanteil des RGB Signals (Angabe in Prozent)
rgbGreen	[0..100]	Grünanteil des RGB Signals (Angabe in Prozent)
rgbHorzRes	[]	Für zukünftige Verwendung vorbehalten
RGBPresetName	[]	Name des Presets
RgbProfileName	[]	Name des Profils der RGB Quelle
rgbRed	[0..100]	Rotanteil des RGB Signals (Angabe in Prozent)
rgbReduction	[0..100]	Faktor der dyn. Reduktionsrate
rgbVertRes	[]	Für zukünftige Verwendung vorbehalten
Saturation	[1..100]	Sättigung (Angabe in Prozent)
SclPixelFormat	[],	Selbst gewähltes Farbmodell (RGB8:8:8, RGB5:6:5, YUV4:2:2.

Parameter	Werte	Bedeutung
SclPixelFormatAutomatic	[0|1],	aus(0)- bzw. einschalten des automatisch gewählten Farbmodels (Standard:1=automatisch))
SclSharpness	[0..15],	Änderung des Schieberegler für Schärfe um den eingegebenen Wert
Sharpness	[1..100]	Schärfe (Angabe in Prozent)
SrcProfileName	[]	Name des Profils der Video Quelle
SVSAddress	[]	'unicast', 'broadcast', bei 'multicast' echte IP-Adresse
SVSEncAddress	[]	Netzwerk: IP-Adresse des Encoder
SVSEncPort	[]	Netzwerk: Port des Encoders zur Steuerung
SVSEncProtocolId	[0|1]	Encoder: IP-Protokoll-Index 0 (Standard): UDP, 1: TCP
SVSEncStartCmd	[]	Encoder: optionaler Befehl, um den Datenstrom zu starten (Standardeinstellung ist "")
SVSEncTypeName	[]	Name des Encoder, wie er in der Datei EncoderTypes.ini definiert worden ist, und für den die dort definierten Einstellungen gelten
SVSPid	[0,...]	Programm-Kennzahl (0: auto)"
SVSPort	[]	Netzwerk: Kenn-Nr. des Ports für den Datenstrom
SVSProtocolId	[0|1|2]	Netzwerk: IP-Protocoll-Index 0: UDP (Std.), 1: TCP, 2:RTP
SVSSkipAtEnd	[0,...]	Encoder: Anzahl der Bytes, die am Ende eines jeden Datenpackets übersprungen werden (Standardeinstellung ist 0)
SVSSkipAtStart	[0,...]	Encoder: Anzahl der Bytes, die zu Beginn eines jeden Datenpakets übersprungen werden (Standardeinstellung ist 0)
SVSSrcName	[]	Name des Datenstroms, definiert in der Datei DigitalStreamSources.ini
SVSStreamProtocolId	[0,..3]	Kenn-Nr. des Protokolls für den Datenstrom: 0: auto(Standard), 1: elementary, 2: program, 3: transport
Transparenz	[0..255]	Änderungen von Alpha (Transparenz), Standardeinstellung ist 0)
VideoNorm	[]	Name der Videonorm, in die das Video gezwungen wird, falls AutoDetect abgeschaltet ist
VideoSourceRatioToForeTo	[0|1|2]	Dieser Parameter bestimmt die Ausdehnung der Quelle 0: Ausdehnung der Quelle benütze 1: 4:3, Höhe wird modifiziert 2: 16:9, Höhe wird modifziert
WndFreeze	[0|1]	Standbild, 0: Wiedergabe wird fortgesetzt 1: Bild wird angehalten
WndScaleMode	[1..3]	Skalierungstypen des gewählten Ausschnitts:

Parameter	Werte	Bedeutung
		1: Original Auflösung 2: Seitenverhältnis beibehalten 3: fensterfüllend
WndViewPort	[Left, Top, Right, Bottom]	Gewählter Ausschnitt (Angabe der Positionen der Randwerte links, oben, rechts, unten), jeweils von 0 bis 100
WndViewPortRatio	[1..6]	Vordefinierte Seitenverhältnisse des gewählten Ausschnitts 1: beliebig 2: 4:3 3: 41:47 4: 16:9 5: 41:18 6: 41:17

6.14.2 Die Parameter für den Visu Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
Brightness	[1..100]	Helligkeit (in Prozent)
Contrast	[1..100]	Kontrast (in Prozent)
DeviceName	[]	Name des Visu Gerätes in der ControlRoomDatabase
Hue	[1..100]	Hue (in Prozent, nur für NTSC)
HwFrameRate Divider	[0..3]	Faktor der Bildwiederholungsraten 0: 1 1: 1/2 2: 1/4 3: 1/8
HwFrameRate ReductionMax	[0..4]	Für zukünftige Verwendung vorbehalten
IPUs	[]	Nummer(n) der Visu Eingangskarte(n), Trennzeichen ist ":"
RGBBlueCoarseGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Grob Blau
RGBBlueCoarseGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Grobeinstellung Verstärkungsoffset Blau
RGBBlueCutOff	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Sättigung Blau
RGBBlueCutOffOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Offset Sättigung Blau
RGBBlueFineGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Feinabgleich Blau
RGBBlueFineGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Feineinstellung Verstärkungsoffset Blau
RGBGreenCoarseGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Grob Grün
RGBGreenCoarseGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Grobeinstellung Verstärkungsoffset Grün

Parameter	Werte	Bedeutung
RGBGreenCutOff	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Sättigung Grün
RGBGreenCutOffOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Offset Sättigung Grün
RGBGreenFineGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Feinabgleich Grün
RGBGreenFineGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Feineinstellung Verstärkungsoffset Grün
rgbHorzPhase	[1..511]	horizontal phase
rgbHorzRes	[1..1280]	Horizontale Auflösung
rgbHorzTotalPixels	[1..2047]	Vollständige Anzahl der Pixel (sichtbare und unsichtbare)
rgbInputType	[0|1] [0...2]	disable / enable RGB input
RgbProfileName	[]	Name des Profils für die RGB Quelle
RGBRedCoarseGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Grob Rot
RGBRedCoarseGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Grobeinstellung Verstärkungsoffset Rot
RGBRedCutOff	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Sättigung Rot
RGBRedCutOffOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Offset Sättigung Rot
RGBRedFineGain	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Verstärkung Feinabgleich Rot
RGBRedFineGainOffset	[0..100]	Einstellung der RGB Quelle, Feineinstellung Verstärkungsoffset Rot
rgbSamplingPhase	[1..31]	sampling phase
rgbVertPhase	[1..511]	vertical phase
rgbVertRes	[1..1024]	Vertikale Auflösung
Saturation	[1..100]	Sättigung (in Prozent)
Sharpness	[1..100]	Focus/Schärfe (in Prozent)
SrcProfileName	[]	Name des Profils für die Video Quelle
VideoFormat	[1..9]	Videostandard 1: AutoPAL 2: AutoNTSC 3: ForcePAL 4: ForcePALN 5: ForcePALCombination 6: ForcePALM 7: ForceNTSCM 8: ForceNTSCJapan 9: ForceSECAM:
VideoInputType	[1..2]	Video Typ 1: Composite (BNC) 2: S-Video
WndForceHorzVertScaling	[1..5]	Skalierungsfaktor für den gewählten Ausschnitt:

Parameter	Werte	Bedeutung
		1: Originalgröße 2: Hälte der Größe (1/2) 4: ein Drittel der Größe (1/3) 4: ein Viertel der Größe (1/4) 5: ein Fünftel der Größe (1/5)
WndFreeze	[0|1]	Standbild, 0: Wiedergabe wird forgesetzt 1: Standbild
WndScaleMode	[1..3]	Skalierungsmodus des gewählten Ausschnitts 1: Original Auflösung 2: Seitenverhältnis beibehalten 3: fensterfüllend
WndViewPort	[Left, Top, Right, Bottom]	Gewählter Ausschnitt, Angabe der Randwerte (links, oben, rechts, unten), jeweils von 0 bis 100.
WndViewPortRatio	[1..6]	Vordefinierte Darstellungsverhältnisse für den gewählten Ausschnitt: 1: beliebig 2: 4:3 3: 41:27 4: 16:9 5: 41:18 6: 41:17

6.14.3 Die Parameter für den Cottus Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
EnableRemoteHost	[0|1]	lokale Maus-und Tastaturaktion auf der verbunden Workstation zulassen (1) bzw. ausschalten (0)
EnableScaleMode	[0|1]	der dargestellte Bildschirm kann im Viewer Fenster skaliert werden (1) bzw. wird ausschließlich 1:1 dargestellt (0)
EnableScrollBars	[0|1],	Deaktivieren bzw. Aktivierung von Navigationsleisten am Viewer Fensterinhalt
GatewayName	[],	Name des Gateway Servers
Hostname	[]	Name der Workstation im Netzwerk, deren Bildschirminhalt an der Bildwand dargestellt werden soll
Password	[]	Password der darzustellenden Workstation
PlayerAction	[0..3],	Definiert eine Wiedergabe-Aktion: 0 Stop, 1 Wiedergabe, 2 Aufzeichnen, 3 Pause
ScaleZoomFactor	[0..2000],	Vergrößerungsfaktor (X/Y) in Prozent, Standardwert: 100.
ScalingViewPortPosPercent	[],	Setzt die Koordinaten des zu zeigenden Ausschnitts in Prozent, aktiviert gleichzeitig die Einheit Pixel. Standardeinstellung: "0;0;100;100".
ScalingViewPortPosPixel	[],	Setzt die Koordinaten des zu zeigenden Ausschnitts in Pixel, aktiviert gleichzeitig die Einheit Prozent.

ScalingViewPortPosUnitType	[0|1],	Wechselt zwischen den Angabe der Koordinaten in Pixel und in Prozent, aktiviert gleichzeitig die Einheit Prozent
SessionLength	[1....]	Dauer der aufzuzeichnenden Host Session in Minuten
SessionName	[],	Name der Host Session zur Aufnahme/Wiedergabe

6.14.4 Die Parameter für den VNC Viewer

Parameter	**Werte**	**Bedeutung**
AutoDetect	[0|1]	Das Kodierungsverfahren wird vom System gewählt (1) oder muss manuell definiert werden (0)
EnableClipboard	[0|1]	Der Inhalt der Zwischenablage der Host Workstation kann in die lokale Applikation eingebunden werden (1) oder wird nicht übertragen (0)
EnableRemoteHost	[0|1]	lokale Maus- und Tastaturaktion auf der verbunden Workstation zulassen (1) bzw. ausschalten (0)
Encoding	[0|1|2|3]	Legt das Kodierungsverfahren fest: 0: ZRLE (geringe Bandbreite) 1: Hextile (geringe Bandbreite) 2: CoRRE (geringe Prozessorlast) 3: RRE (geringe Prozessorlast)
Hostname	[]	Name der Workstation im Netzwerk, deren Bildschirminhalt an der Bildwand dargestellt werden soll
JpegQualityLevel	[]	Komprimierungsfaktor für Jpeg (0: beste Qualität, größte Datenmenge)
Password	[]	Password der darzustellenden Workstation
WndScaleMode	[0|1]	Der Bildschirminhalt wird auf das Viewer Fenster skaliert (1) oder in der Originalgröße (0) dargestellt.

6.14.5 Die Parameter für den ProViewer

Parameter	**Werte**	**Bedeutung**
AutoResize	[0|1]	Falls aktiviert (1), passt sich das Viewer Fenster dem anzuzeigenden Bereich an.
CopyRectEncoding	[0, 1]	Aus-(0) oder eingeschaltet (1) (1: bessere Performance)
DisconnectFrom	[]	Der Viewer trennt nur dann die Verbindung, wenn er mit dem angegebenen Host verbunden ist. Ansonsten ignoriert er diesen Befehl. Falls der Hostname nicht angegeben wird, muss der Viewer die Verbindung trennen. Wenn der Viewr die Verbindung trennt, werden implizit auch die Paramenter SourceConnected, SourceRequested angepaßt.
EightBitPixel	[0, 1]	Aus-(0) oder eingeschaltet (1) (1: sehr niedrige Bandbreite)
EnableClipboard	[0|1]	Der Inhalt der Zwischenablage der Host Workstation kann in die lokale Applikation eingebunden werden (1) oder wird nicht übertragen (0)
EnableRemoteHost	[0|1]	lokale Maus- und Tastaturaktion auf der verbunden Workstation zulassen (1) bzw. ausschalten (0)

<table>
<tr><td>Encoding</td><td>[0, 1, 2 , 3, 4, 5, 6]</td><td>Legt das Kodierungsverfahren fest:
0: Tight (geringe Bandbreite)
1: Zlib (geringe Bandbreite)
2: Zlib Hex (geringe Bandbreite)
3: Hextile (geringe Prozessorlast)
4: CoRRE (geringe Prozessorlast)
5: RRE (geringe Prozessorlast)
6: Raw (geringe Prozessorlast)</td></tr>
<tr><td>Hostname</td><td>[]</td><td>Name der Workstation im Netzwerk, deren Bildschirminhalt an der Bildwand dargestellt werden soll</td></tr>
<tr><td>HostServerType</td><td>[0..3]</td><td>0: ProServer (Standardeinstellung), 3: SCN Server</td></tr>
<tr><td>HostServerPort</td><td>[-1,0..]</td><td>-1: Standardport (Standardeinstellung), oder Angabe des Ports, über den die Verbindung gehen soll</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionAltEsc</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl ALT+ESC
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist Ctrl+F2</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionAltTab</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl ALT+TAB
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist Ctrl+F1</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionConnect</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl Verbinden
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist F9</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionCtrlAltDel</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl CTRL+ALT+DEL
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist Ctrl+Alt+F4</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionCtrlEsc</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl CTRL+ESC
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist Ctrl+F3</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionDisconnect</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl Verbindung trennen
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist F12</td></tr>
<tr><td>HotKeyDefinitionReleaseControl</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]</td><td>[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl Kontrollfreigabe
Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist.
Standardeinstellung ist F11</td></tr>
</table>

HotKeyDefinitionShowUserManual	[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}]	[{ctrl+} {f1 | f2 |,...|, f12}], Definition der Hotkeys für den Befehl zur Anzeige des Handbuchs Die Definition wird nur dann wirksam, wenn die gewünschte Tastenkombination nicht bereits vergeben ist. Standardeinstellung ist F1
HotKeyEnabledAltEsc	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledAltTab	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledConnect	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledCtrlAltDel	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledCtrlEsc	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledDisconnect	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledReleaseContol	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyEnabledShowUserManual	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
HotKeyResetToDefault	[1|0]	Aktiviert (1) oder deaktiviert (0) das Senden des Befehls mittels Hotkey. Standardeinstellung ist aktiviert.
JPEGCompression	[0, 1]	Aus-(0) oder eingeschaltet (1)
JPEGCompressionLevel	[0, ...9]	0: beste Qualität
JpegQualityLevel	[]	Komprimierungsfaktor für Jpeg (0: beste Qualität, größte Datenmenge)
Password	[]	Password der darzustellenden Workstation
RegionH	[0....]	Höhe des Bereichs, der angezeigt werden soll
RegionW	[0....]	Breite des Bereichs, der angezeigt werden soll
RegionX	[0....]	X Position des Bereichs, der angezeigt werden soll
RegionY	[0....]	Y Position des Bereichs, der angezeigt werden soll
ScrappingMode	[0, 1, 2]	0: voll, 1: Fenster, 2: Region
UpdateModeManualTimeInterval	[1|60]	Für manuelles Aktualisierung: Polling Intervall wird gesetzt, Standardeinstellung ist 10
UpdateModeModus	[1|2]	Update Modus 1:Automatisch (Standardwert), 2:Manuell
UseCustomCompression	[0, 1]	Aus-(0) oder eingeschaltet (1) (1: erhöht CPU Last beim Host/Client)
UseCustomCompressionLevel	[0, ...9]	Aus-(0) oder eingeschaltet (1) (1: erhöht CPU Last beim Host/Client)
WndScaleMode	[1, 2, 3]	1: Originalauflösung, 2: Seitenverhältnis wird beibehalten, 3:frei skaliert

6.14.6 Die Parameter für den Web Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
EnableScrollBars	[0|1]	Ein-/Ausblenden der Navigationsleisten
Go	[Back|Forward|Stop|Refresh]	Navigation
TextSize	[0..4]	0: largest 1: larger 2: medium 3: smaller 4: smallest
URL	[]	address of http page

6.14.7 Die Parameter für den Mpeg Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
AudioBalance		
AudioVolume		
EnableLoopMode	[0|1]	Deaktivieren/aktivieren der Endlos-Wiedergabe
Marker	[x]	x ist die Nummer des Markers
Motion	[0..4]	Wiedergabe-Aktion 0: Stop 1: Pause 2: Wiedergabe 3: vor zum nächsten Marker 4: zurück zum letzten Marker
Position	[...]	Offset in Sekunden
URL	[]	Name des digitalen Videos
WndScaleMode	[1..4]	Skalierungsmodus: 1 wie Quelle, 2 Seitenverhältnis, 3 beliebig, 4 Fenster wird der Quelle angepasst

6.14.8 Die Parameter für den VTplus Viewer

Parameter	Werte	Bedeutung
Channel	[]	TV Kanal
Page	[100..899]	Nummer der Video Textseite
SubPage	[0..63]	Nummer der Unterseite, Vorgabe = 0 (alle)
TextMode	[0|1]	Textmodus aus- (0) bzw. einschalten (1)

6.15 Remote Pointer

Wie auch der ProViewer, so ist auch RemotePointer eine Client Applikation des ProServers, und deshalb ist es notwendig, zunächst den ProServer zu installieren, vgl. Notwendige Schritte für die Konfiguration des ProViewer..

RemotePointer ermöglicht es, die Applikationen auf einem Host Desktop mit Hilfe der lokalen Maus und Tastatur zu manipulieren. Bis zu vier verschiedene Workstation können mit einer RemotePointer Anwendung gesteuert werden, dazu wird jeder der Workstation ein Bereich des lokalen Desktops zugewiesen: Sobald die Maus in diesen Bereich bewegt wird, "springt" sie auf den zugehörigen Host Desktop. Diese Funktionalität wird als Squid Mode bezeichnet.

Die Zuordnung der Aktivierungszonen zu den Host Desktops sowie Tastaturkürzel können frei konfiguriert werden.

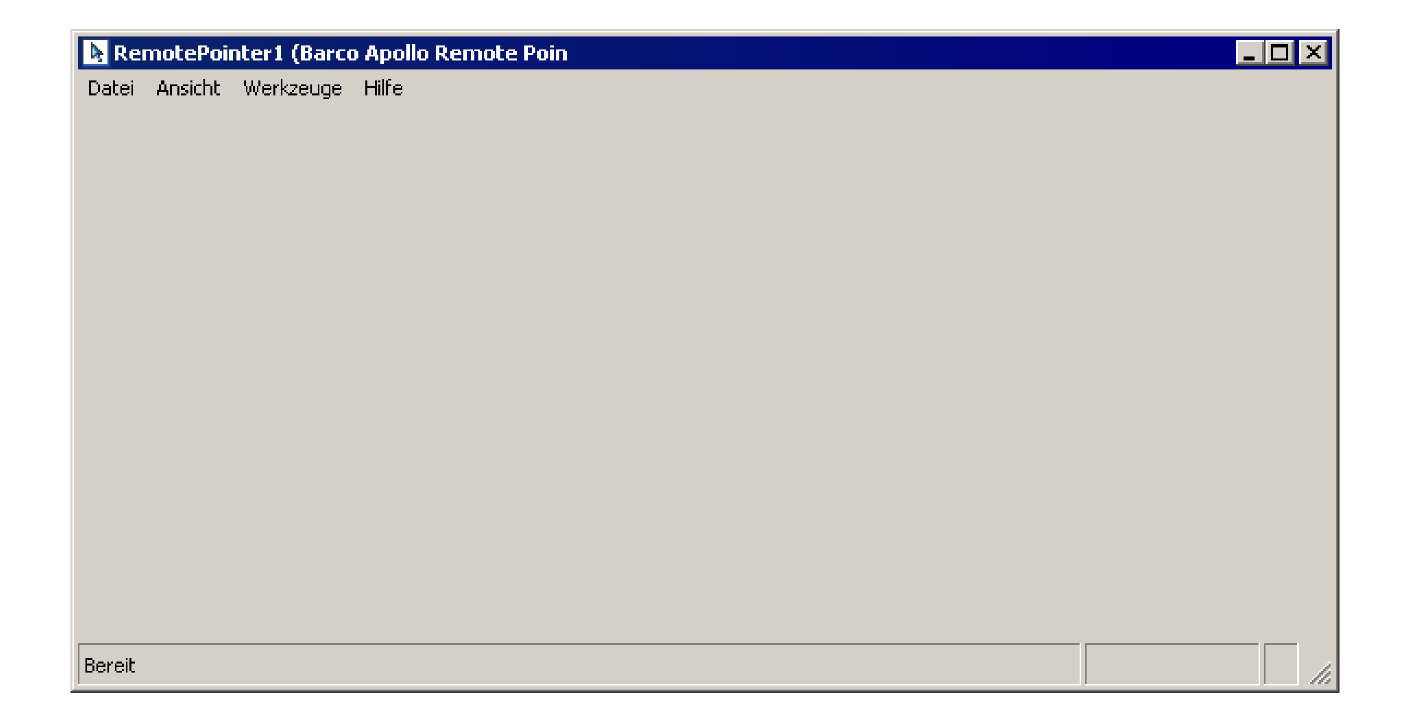
6.15.1 Starten von RemotePointer

Zum Starten der Applikation wählen Sie **StartPrograms|Barco Apollo|RemotePointer**. Das Hauptfenster der Anwendung wird geöffnet.

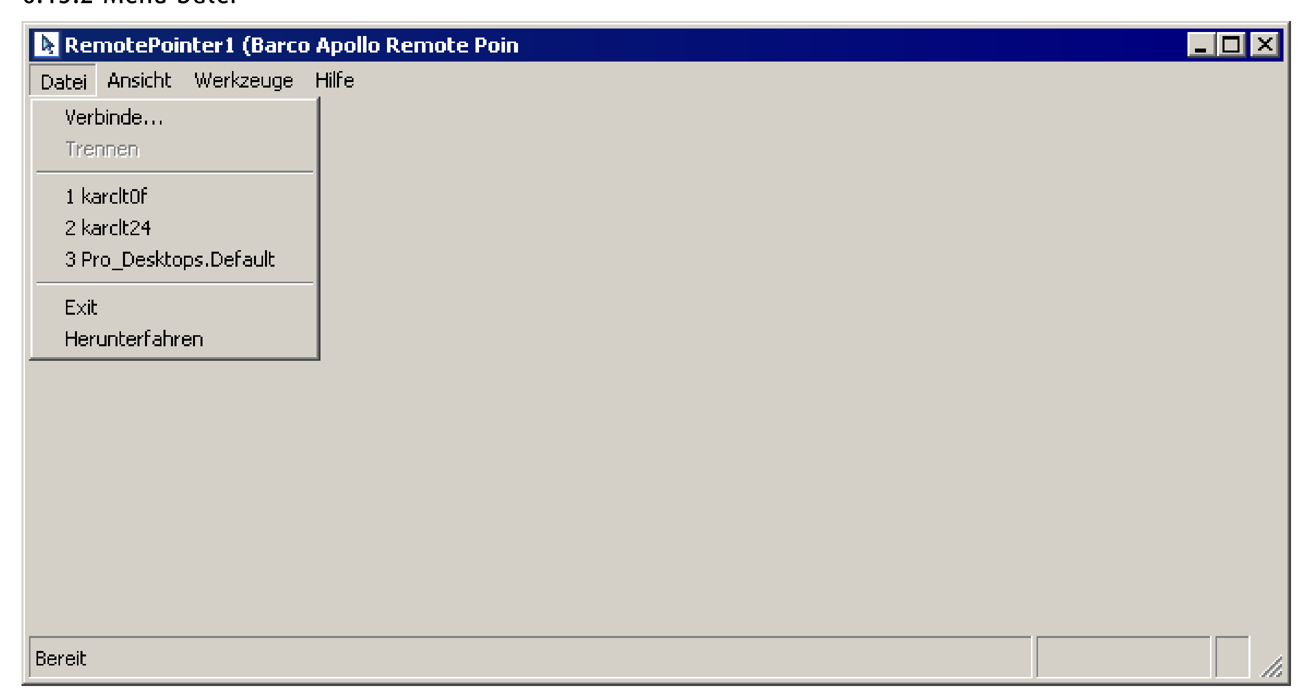
Die Menüleiste enthält die Menüs **Datei, Ansicht**, **Extra**, und **Hilfe**.



Sobald die Verbindung zu einem Host aufgebaut ist, können diese Menüs nicht mehr bedient werden. Sie stehen erst dann wieder zur Verfügung, wenn der Host wieder getrennt ist (durch Drücken einer definierten Tastenkombination)



6.15.2 Menü Datei



Das Menü Datei umfasst die Einträge **Verbinden**, **Trennen**, **Beenden**, **Herunter fahren**.



Die Einträge Beenden und Herunterfahren hängen von der Einstellung Minimiere Applikation im Menü Extras|Optionen ab, vgl. Optionen

6.15.2.1 Verbinden

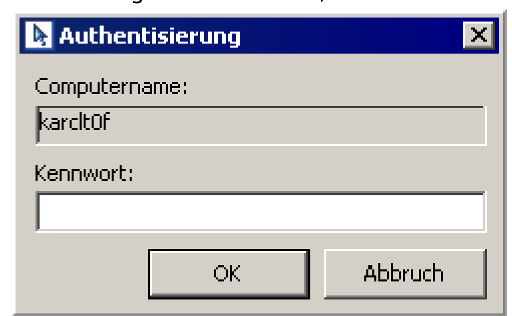
Alle Hosts, die in der Datei Viewersource.ini im Abschnitt **ProServer** definiert worden sind, erscheinen in einer Auswahlliste, wenn man **Verbinden** wählt: Wie der **ProViewer**, so ist auch **RemotePointer** eine Client Applikation von **ProServer** und greift auf diese Definitionen zu.



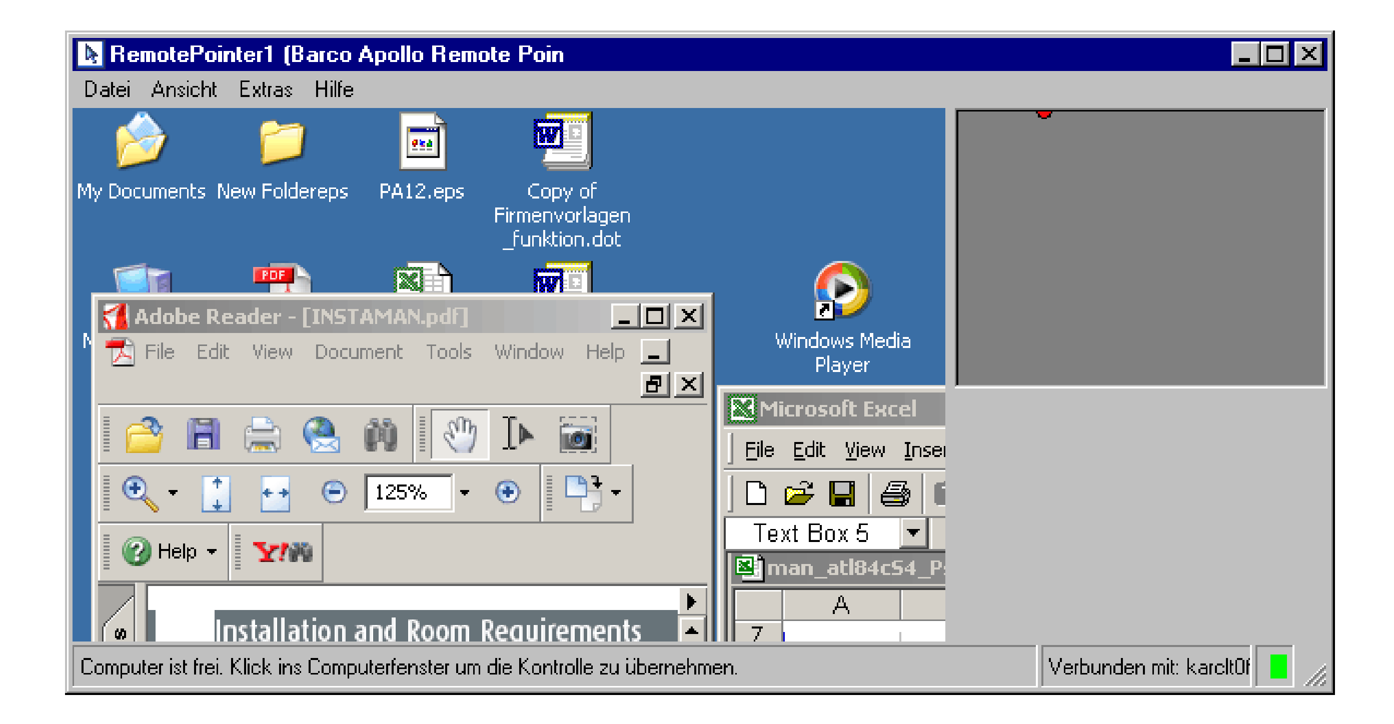
Wählen Sie einen Host aus der Liste aus, oder geben Sie einen neuen Host ein.

6.15.2.2 Authentisierung

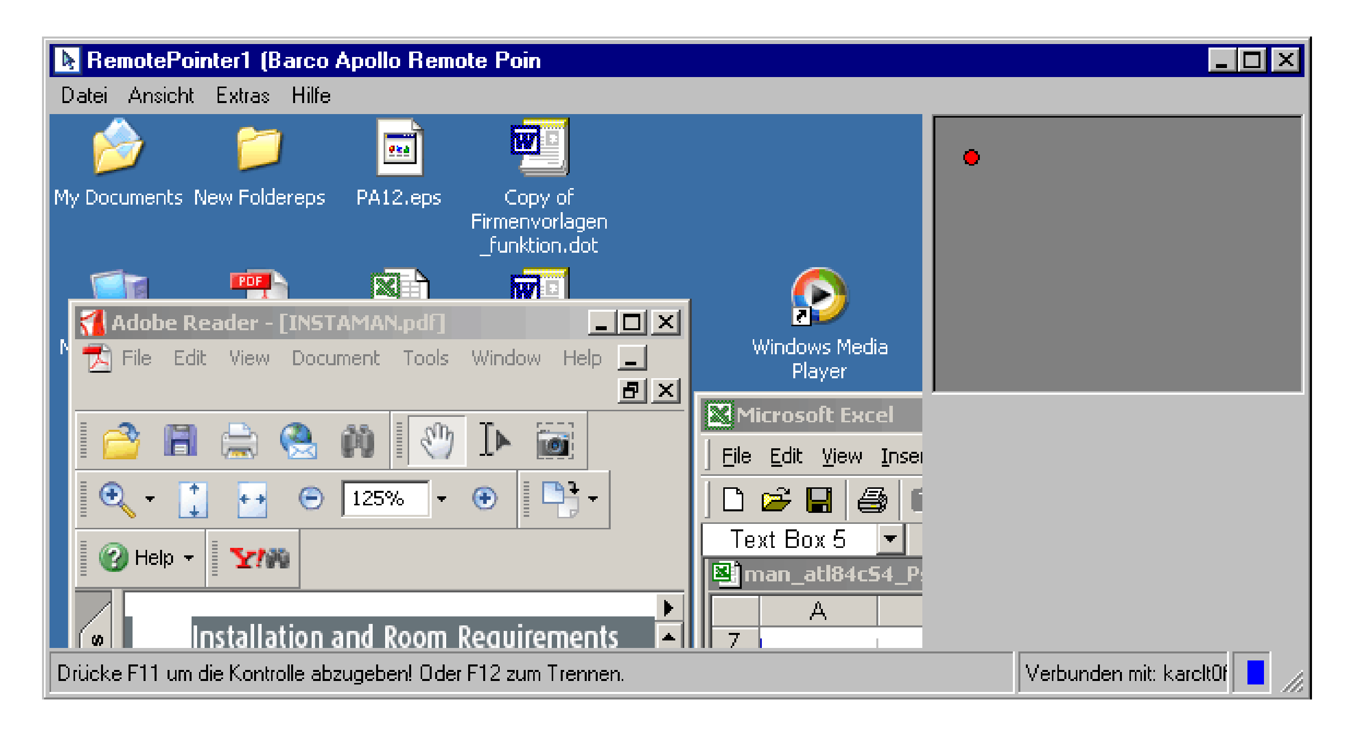
Bei der Eingabe eines Hosts, der nicht in der Liste aufgeführt ist, erscheint ein Dialog zur Eingabe des Passworts:



Nachdem die Verbindung hergestellt worden ist, wird das Hauptfenster unterteilt: im linken Bereich sieht man den Desktop des Host (Host Fenster), im rechten Bereich wird die Position des Cursors auf dem Host Desktop durch einen schwarzen Punkt markiert (sog. Locator Fenster). Da der Host Desktop nicht vollständig im Host Fenster angezeigt werden kann, erleichtert die Positionsanzeige des Cursors im Übersicht Fenster die Navigation.

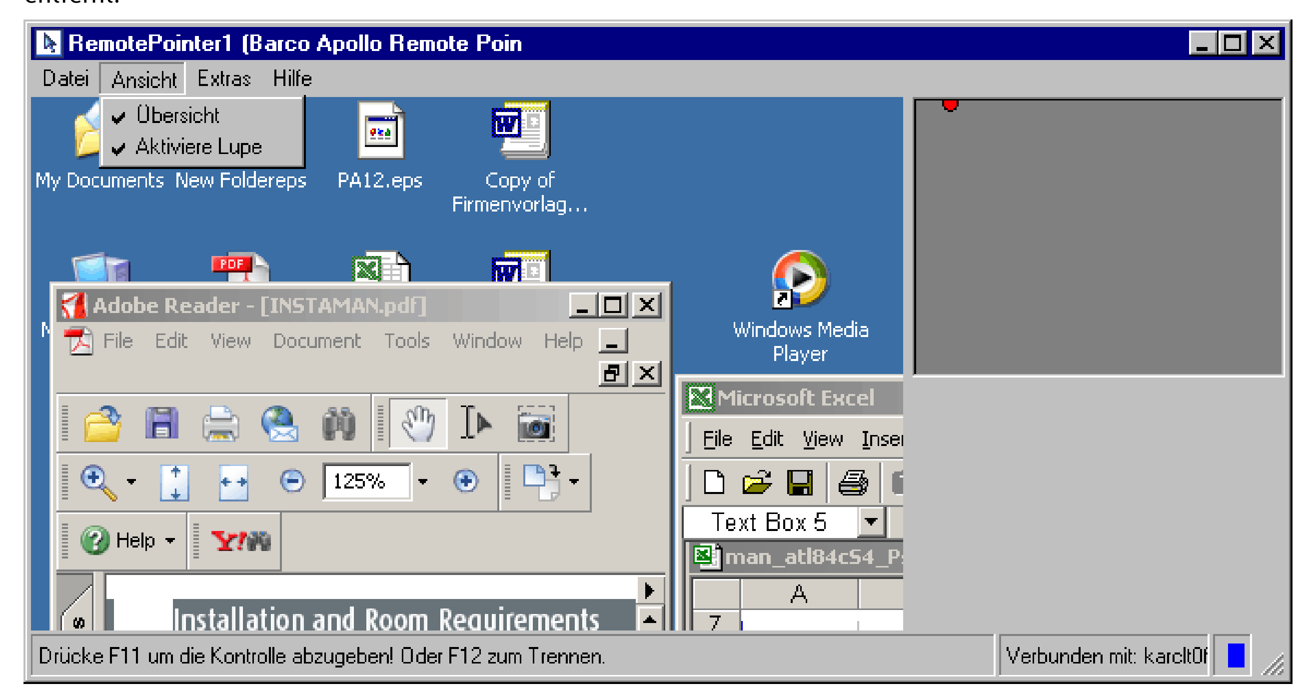


Die Statusleiste zeigt den Status des Host an und liefert Information darüber, wie man die Manipulation aktiviert. Hat man dann die Kontrolle auf dem Host Desktop übernommen, werden in der Statusleiste die Tastenkombinationen angezeigt, wie man den Host wieder frei gibt bzw. die Verbindung zum Host wieder beendet.



6.15.3 Menü Ansicht

Das Übersichtsfenster kann ausgeblendet werden, wenn man im Menü Ansicht das entsprechende Häkchen entfernt:





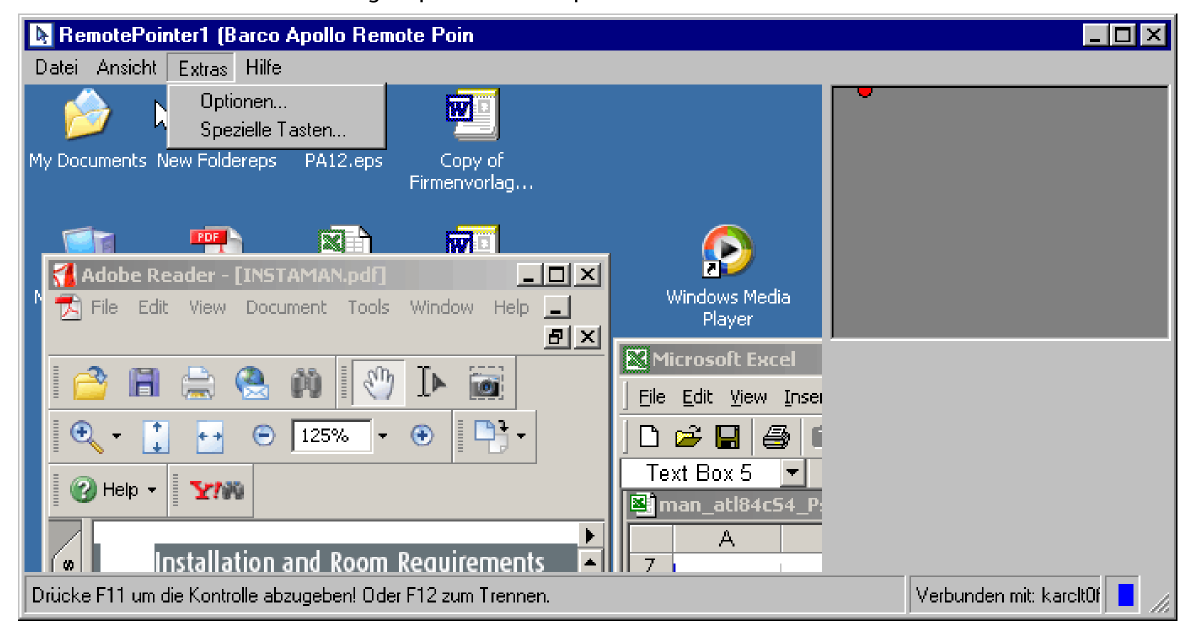
Die Größe des Host Fenster ist unabhängig davon, ob das Übersichtsfenster angezeigt wird oder nicht.

Aktiviere Lupe

Ist die Lupe aktiviert, so wird im Host Fenster ein Bereich des Desktops des Hosts angezeigt. Ist diese Option nicht ausgewählt, so ist das Host Fenster schwarz.

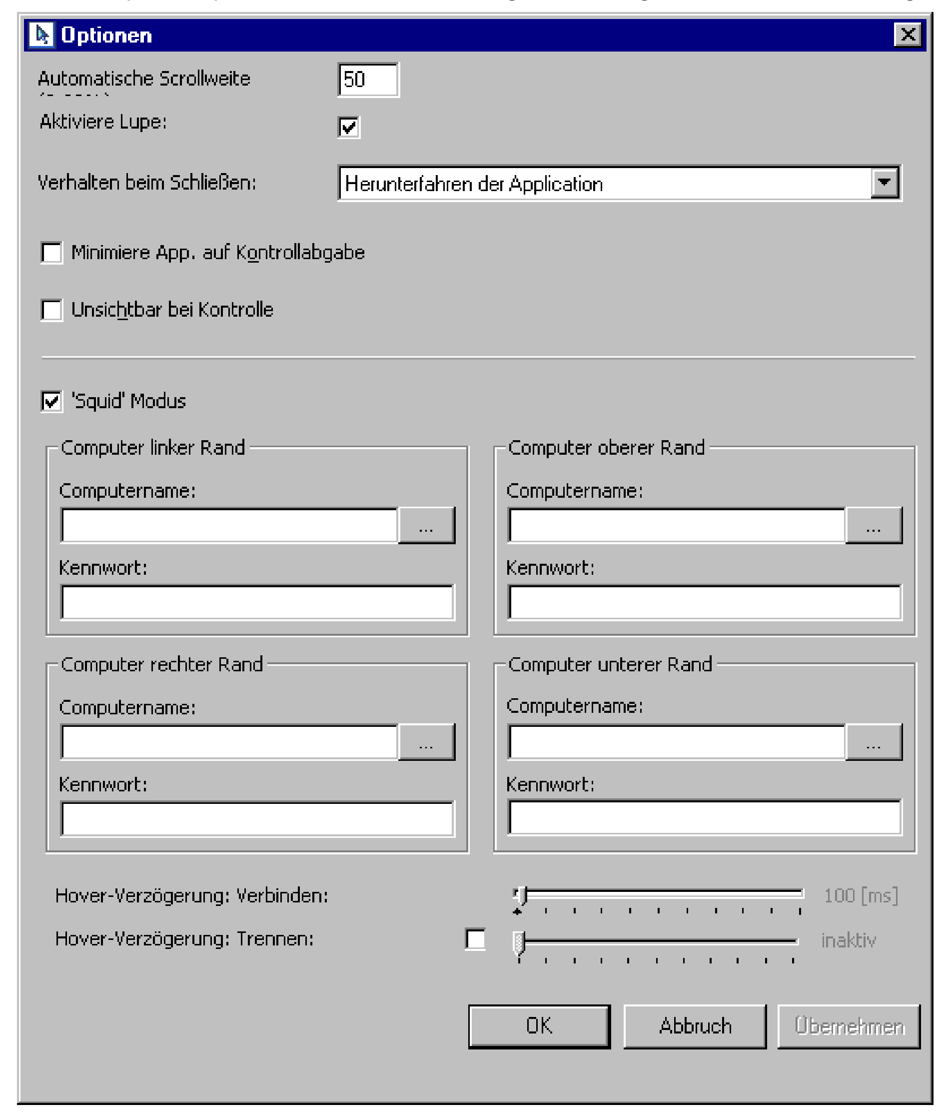
6.15.4 Menü Extra

Dieses Menü umfasst die Einträge Optionen und Spezielle Tasten:



6.15.4.1 Optionen

Der Menüpunkt Optionen öffnet einen Dialog zum Konfigurieren der Anwendung.



Automatische Scrollweite

Die Auto Scroll Breite kann zwischen 20% und 50% eingestellt werden. Damit wird ein Bereich definiert, in dem sich der Cursor bewegen kann, ohne dass das Host Fenster aktualisiert wird. Wird dieser Bereich überschritten, wird das Host Fenster dergestalt aktualisiert, dass die momentane Position des Cursor wieder auf den Bereich der automatischen Scrollweite zentriert ist.

Aktiviere Lupe

Ist die Lupe aktiviert, so wird im Host Fenster ein Bereich des Desktops des Hosts angezeigt. Ist diese Option nicht ausgewählt, so ist das Host Fenster schwarz.

Verhalten beim Schließen

Ist die Option Minimiere Applikation gewählt, so verfügt das Menü **Datei** über die Einträge **Beenden** und **Herunter fahren**. **Beenden** bedeutet, dass die Applikation im Verborgenen weiter läuft, das Symbol ist in der Taskleiste zu sehen. Über dieses Symbol (Doppelklick, Kontextmenü) kann die Bedienoberfläche wieder angezeigt werden.

Erst durch den Befehl **Herunterfahren** wird dann die Anwendung beendet.

Ist die Option **Herunterfahren der Application** gewählt, so gibt es im Menü Datei nur den Eintrag **Beenden**. In diesem Modus wird nach Wahl von **Beenden** die Anwendung vollständig geschlossen.



Die Schaltfläche Schließen des Fensters verhält sich entsprechend: Ist Minimiere Applikation gewählt, so wird über diese Schaltfläche die Applikation nicht beendet, sondern in der Statusleiste minimiert.

Die Anwendung kann auch dann minimiert werden, wenn die Kontrolle wieder abgegeben wird. Setzen Sie hierzu die Option Minimiere App. Auf Kontrollabgabe.

Außerdem kann die Anwendung auch vollständig im Verborgenen ablaufen. Dazu muss die Option Unsichtbar bei Kontrolle gesetzt sein.

Selbstverständlich werden dann die Tastenkombinationen zum Trennen und zur Abgabe der Kontrolle nicht mehr angezeigt.

Squid Modus



Bewegt man den Cursor im Squid-Mode in den Randbereich des Desktops, so "springt" der Cursor automatisch auf den Desktop desjenigen Hosts, der diesem Randbereicht zugeordnet ist!

Bis zu vier Hosts können aktiviert werden, einer pro Seite des lokalen Desktops.

Geben Sie Rechnernamen und Passwort desjenigen Hosts ein, der dem jeweiligen Desktop-Bereich zugeordnet werden soll (das Passwort des Hosts wurde bei der Konfiguration vom ProServer vergeben, es handelt sich NICHT um das Windows Passwort).

Um die automatische Übernahme der Kontrolle des Host Desktops beim Bewegen des Cursor in den Randbereich des lokalen Desktops zu verhindern, muss das Häkchen im Kontrollkästchen "Squid Mode" entfernt werden.

Um zu verhindern, dass der Cursor unbeabsichtigt auf den Host "spring", kann ein Zeitintervall definiert werden, wie lange der Cursor im Squidmodus an einer Ecke sein darf, bevor er die Kontrolle des entsprechenden Hosts übernimmt (Hover-Verzögerung: Verbinden).

Außerdem kann man ein Zeitintervall definieren, wie lange der Cursor an der Kante des Host Desktops sein muss, um die Verbindung zu trennen: Hover-Verzögerung: Trennen. Das erlaubt eine automatische Rückkehr aus dem Kontrollmodus, ohne dass F11 oder F12 gedrückt werden muss.

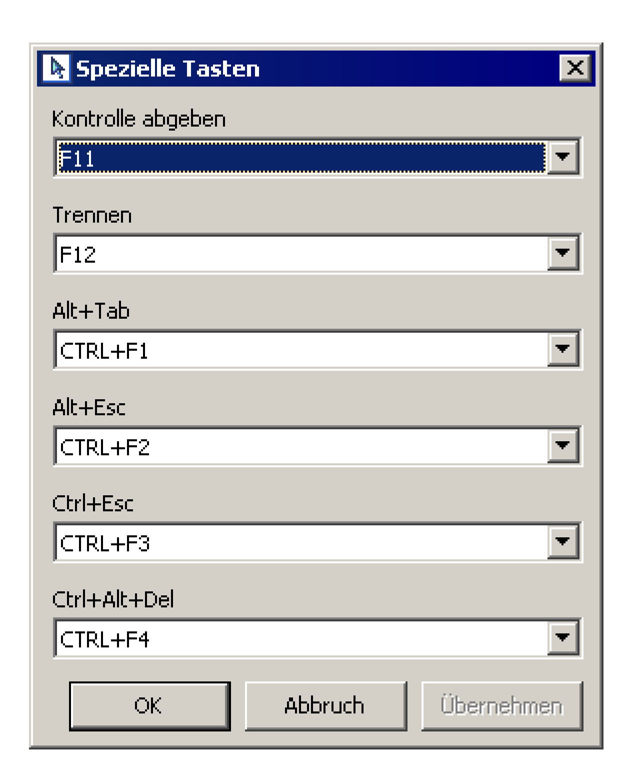
.

6.15.4.2 Spezielle Tasten

Die Tastenkombinationen zum Steuern von RemotePointer werden über den Menüeintrag **Spezielle Tasten** festgelegt. Es erscheint ein Dialog, in dem die Tastenkombinationen angezeigt bzw. geändert werden können. Mit Hilfe dieser Tastenkombinationen wird ein Host aktiviert bzw. deaktiviert oder eine bestehende Verbindung zu einem Host getrennt. Außerdem können die gebräuchlichsten Windows Tastenkombinationen spezifiziert werden(Alt+Tab: Hin- und Herschalten zwischen geöffneten Anwendungen, Alt+Esc: Hin- und Herschalten zwischen den Anwendungen in der Reihenfolge, in der sie geöffnet wurden, Ctrl+Esc: Öffnen des Start Menüs, Ctrl+Alt+del: Aufruf des Task Manager)



Alt+Tab ist noch nicht vollständig implementiert. Der Befehl kann zwar abgesetzt werden, aber gedrückte Alt-Taste + Tab (um die Selektion im Auswahl-Dialog aller geöffneten Anwendungen zu bewegen) ist nicht implementiert.





Die Tastenkombinationen zum Freigeben eines Host und zum Trennen einer Verbindung werden immer in der Task-Leiste angezeigt.

6.15.5 Menü Hilfe

Dieses Menü umfasst die zwei Einträge **Inhalt** und **Info**. Über **Inhalt** gelangt man zum Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfe. **Info** liefert Information über die Software Version.

6.15.6 Statusleiste

Die Statusleiste zeigt an, welcher Host verbunden ist, und informiert darüber, welche Aktionen wie vorgenommen werden können, d.h. wie ein Host aktiviert wird bzw. wieder freigeben und/oder getrennt wird. Da die Befehle über die Menüleiste nicht mehr zugänglich sind, sobald ein Host aktiviert ist, ist die Anzeige in der Statusleiste die einzige Informationsquelle über die notwendigen Tastenkombinationen.

Das farbige Kästchen neben dem Namen des Host informiert über dessen Zustand:

Farbe	Bedeutung
Grün:	Der Host ist frei und kann aktiviert werden
Blau	Ein Client hat die Kontrolle übernommen und übt sie auch aus, die Anfrage eines anderen Client wird abgelehnt.
Gelb	Hat ein Client die Kontrolle übernommen, aber schon für eine gewisse Zeit nicht mehr ausgeübt (diese Zeit wird im Dialog zum Konfigurieren des ProServers eingestellt), wird der Host freigegeben, falls eine Anforderung eines anderen Client erfolgt.
rot	Der Host ist gesperrt für diesen Client, ein anderer Client ist verbunden.

6.15.7 Parameter für den RemotePointer

Parameter	Werte	Beschreibung
AutoScrollWidth	[value]	Größe des AutoScroll Bereichs (Bereich, in dem Cursor Bewegungen keine Aktualisierung des Host Fensters bewirken), zwischen 2% und 20%
BottomHost	[name]	Name des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den unteren Bereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
BottomHostPassword	[password]	Passwort des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den unteren Bereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
DisconnectFrom	[]	Der Viewer trennt nur dann die Verbindung, wenn er mit dem angegebenen Host verbunden ist. Ansonsten ignoriert er diesen Befehl. Falls der Hostname nicht angegeben wird, muss der Viewer die Verbindung trennen. Wenn der Viewr die Verbindung trennt, werden implizit auch die Paramenter SourceConnected, SourceRequested angepaßt.
EnableMagnifier	[0 |1]	ausgeschaltet (0) oder eingeschaltet (1)
End		Beendet die Anwendung
FontName	[font]	Legt den Zeichensatz fest
FontSize	[size]	Legt die Schriftgröße
Height	[pixel]	Höhe des Fensters der Anwendung
Help		Schreibt die Hilfe für die Commandline Parameter ins Log-File
HostName	[name]	Name der Workstation im Netzwerk, dessen Desktop auf der Bildwand angezeigt werden soll
HostServerType	[0..3]	0: ProServer (Standardeinstellung), 3: SCN Server
HostServerPort	[-1,0..]	-1: Standard Port verwenden (Standardeinstellung), oder einen Port definieren, über den die Verbindung gehen soll.

Parameter	Werte	Beschreibung
IconizeApplication	[0 |1]	ausgeschaltet (0) oder eingeschaltet (1)
IconizeAppOnReleaseCtrl	[0|1]	Legt fest, ob die Anwendung nach Kontrollabgabe minimiert wird. Standardeinstellung: 0
Ident	[]	Eindeutiger Name der Viewer Instanz
LabelFontName	[font]	Legt den Zeichensatz für Beschriftungen fest
LabelFontSize	[size]	Legt die Schriftgröße für Beschriftungen fest
Left	[Pixel]	Linke Position des Fensters der Anwendung
LeftHost	[name]	Name des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den linken Randbereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
LeftHostPassword	[password]	Passwort des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den linken Randbereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
LocatorVisible	[0 |1]	Übersicht Fenster wird ausgeblendet (0) oder angezeigt (1)
Password	[password]	Passwort der Host Workstation
RightHost	[name]	Name des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den rechten Randbereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
RightHostPassword	[password]	Passwort des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den rechten Randbereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
SourceConnected	[name]	Frei wählbarer Name der aktuell angezeigten Quelle.
SourceRequested	[name]	Name der Quelle, wie er in der Datei ServerData\viewersources.ini festgelegt worden ist. Wird diese Quelle gewählt, so werden die damit verbunden Einstellungen aktiviert und die Quelle entsprechend angezeigt
Splash	[0 | 1]	Zeigt(1) or unterdrückt (0) den Splash Screen beim Starten der Applikation
SquidHoverLatencyIntervals	[shlt:x;y]; x:0...1; Y:-1...0	Legt die Zeit der Verzögerung fest, bevor der Cursor auf den Host Desktop "springt" bzw. wieder zurück kehrt (nur im Squid-Modus) X definiert die Verzögerung in ms, bevor die Kontrolle übernommen wird, y definiert die Verzögerung in ms, bevor die Kontrolle abgegeben wird x; [0...], 0: reagiert sofort y [-1, 0, ...] -1: ausgeschaltet, 0: reagiert sofort Standardeinstellung für x ist 0, für y -1.
SquidMode	[0 |1]	Squid Modus wird aus- (0) oder eingeschaltet (1)
TakeControl	[0 |1]	ausgeschaltet(0) oder eingeschaltet(1)
Top	[Pixel]	Obere Position des Fensters der Anwendung
TopHost	[name]	Name des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den oberen Randbereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
TopHostPassword	[password]	Passwort des Host, der dann gesteuert wird, wenn der Cursor in den oberen Bereich des Desktops bewegt wird (Squid Modus)
Width	[Pixel]	Breite des Fensters der Anwendung

7 Explorer

Apollo bietet mit dem Explorer eine neue Bedienoberfläche, die Zugriff auf sämtliche Funktionen des **Device Managers**, des **Remote Desktop**, des **Layout Selektors** bietet. Diese Applikationen sind im Explorer integriert, können aber wie in den Vorgängerversionen von Apollo weiterhin als eigenständige Anwendungen aufgerufen werden.

Die Beschreibung der Funktionen von **Device Manager**, **Remote Desktop** und **Layout Selector** erfolgen im Handbuch ausschließlich in der Umgebung des A**pollo Explorer**.

7.1 Explorer starten

Starten Sie den Explorer über den Shortcut

Start|Programs|Barco Apollo|Explorer.

7.2 Die Bedienoberfläche des Explorer

Der Explorer bietet Zugriff auf sämtliche Funktionalitäten der Apollo Applikationen **Device Manager**, **Remote Desktop**, **Layout Selector**.

Wird der Explorer zum ersten Mal nach der Installation gestartet, so öffnet sich ein vertikal zweigeteiltes Fenster mit **Menüleiste**, **Werkzeugleiste** und **Statusleiste**. Diese Ansicht kann individuell angepasst werden, beim nächsten Starten des Explorers öffnet sich die Bedienoberfläche in der modifizierten Ansicht.



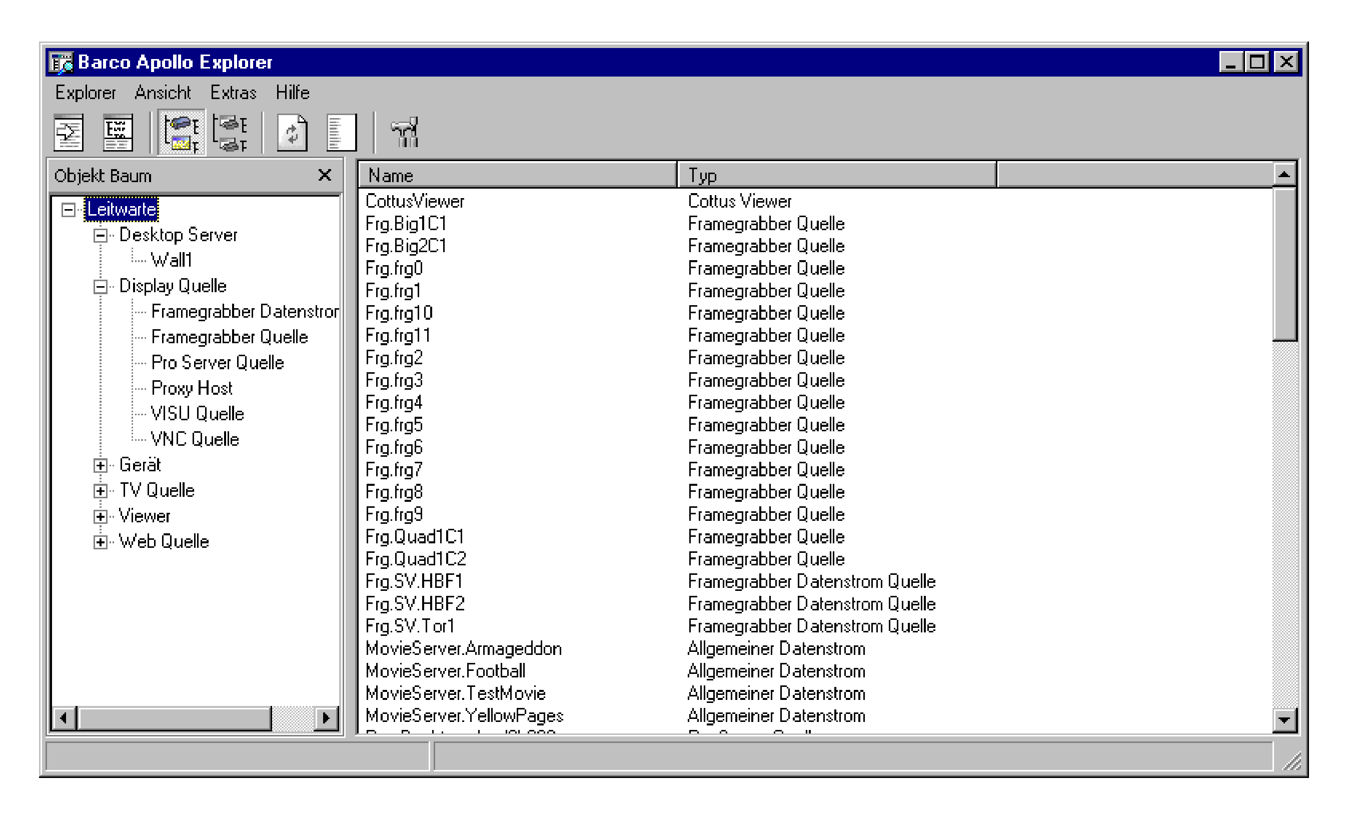
Um alle Änderungen in der Bedienoberfläche des ApolloExplorer rückgängig zu machen, genügt es, die Datei ApolloExplorer.ini im benutzerspezifischen Ordner zu löschen!

Unter Windows NT: ..../Winnt/profiles/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini

Unter Windows 2000: .../Documents and Settings/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

Hierzu muss der Explorer beendet sein!

Beim nächsten Starten des Explorers zeigt die Bedienoberfläche dann wieder die Standard Einstellungen.



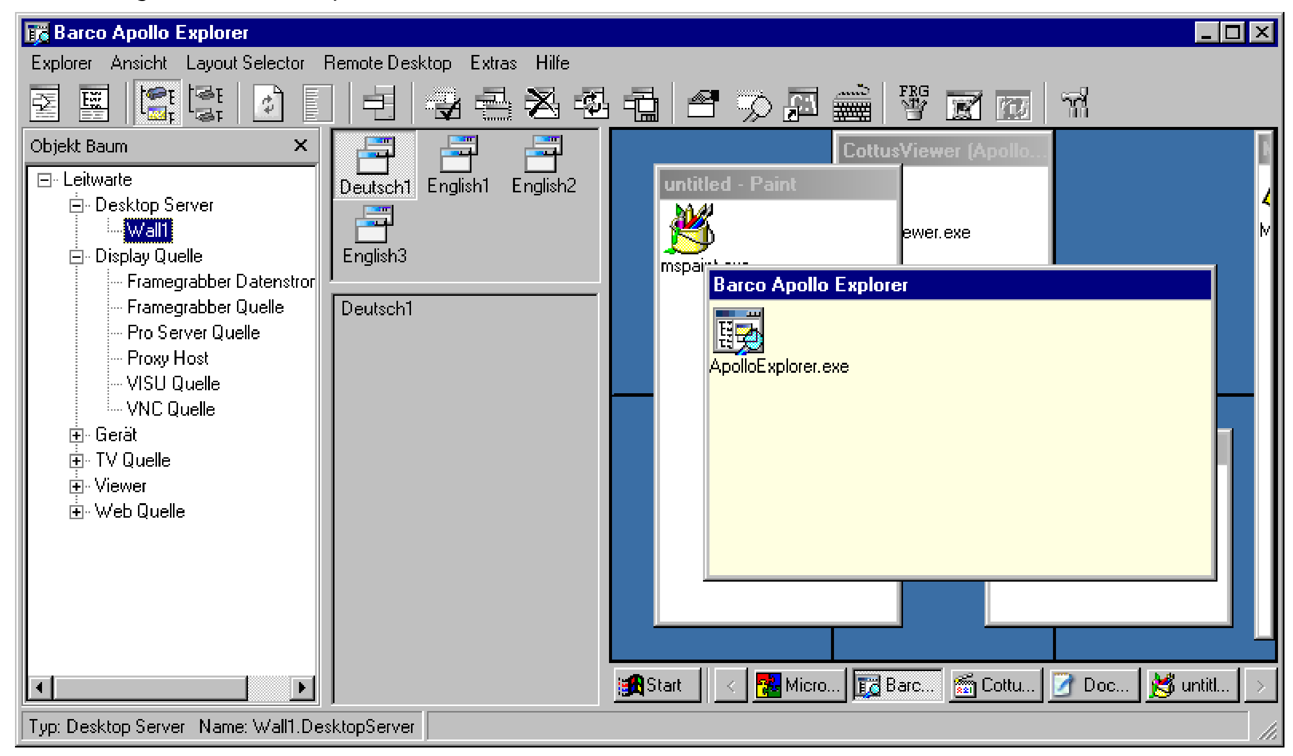
7.2.1 Geteiltes Fenster

Alle Objekttypen eines Apollo Projekts sind in einem **Objekt Baum** aufgelistet. Wird ein Objekttyp selektiert, so wird im **Arbeitsbereich** (2. Teil des Fensters) das gewählte Objekt visualisiert, entweder als Auflistung mit Name und Typ, oder grafisch (Mini-Fenster).

Im **Arbeitsbereich** kann dann das gewählte Objekt über das **Kontextmenü** (Klick mit der rechten Maustaste) gesteuert werden.

7.2.2 Angepasste Menüleiste

Je nach Objekttyp, wird auch die **Menüleiste** und die **Werkzeugleiste** angepasst und um die Einträge **Layout Selector** und **Remote Desktop** erweitert. Diese Menüs bieten Zugriff auf die Funktionen der gleichnamigen Anwendungen in früheren Apollo Versionen..



7.2.3 Taskleiste

Die Taskleiste zeigt immer den Typ und den Namen des im Objekt Baum selektierten Objektes.

7.3 Der Objekt Baum

Der **Objekt Baum** zeigt alphabetisch angeordnet alle Objekt Typen, die im aktuellen Apollo Projekt vorhanden sind.

Der Explorer nimmt die Objekt Typen, die er im Objektbaum darstellt, aus folgenden Quellen:

Objekt Typ	**Ursprung des Eintrags**
Gerät	Datei devices.ini, wird vom Control Room Configurator beim Exportieren der Visio Datei des Apollo Projekts erzeugt
Display Quelle	Datei **ServerData\viewersources.ini**, Einträgemüssen manuell editiert werden, vgl. Die Datei ServerData\viewersources.ini
Web Quelle	Datei **ServerData\viewersources.ini**, Einträgemüssen manuell editiert werden, vgl. Die Datei ServerData\viewersources.ini
TV Quelle	Datei **ServerData\viewersources.ini**, Einträgemüssen manuell editiert werden, vgl. Die Datei ServerData\viewersources.ini
Desktop Server	Datei DesktopServer.ini, wird vom Control Room Configurator beim Exportieren der Visio Datei des Apollo Projekts erzeugt
Betrachter	konfigurierte und gestartete Viewer

Diese Information wird beim Exportieren eines gültigen Apollo Projekts vom Control Room Configurator in die Datei **ApolloExplorer.ini** geschrieben. Diese Datei befindet sich im Unterverzeichnis **ServerData** des Apollo Projekts und wird automatisch an alle Rechner im Apollo Netzwerk verteilt.



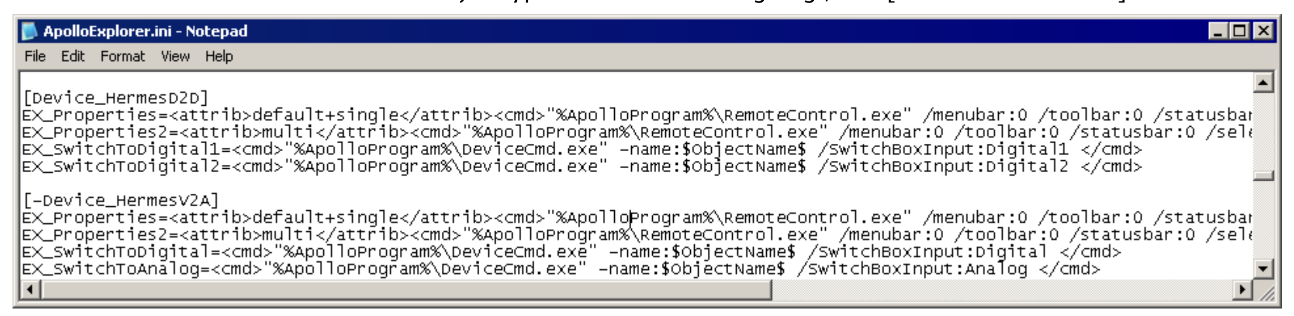
Damit im Objektbaum die verschiedenen Quellen angezeigt werden, müssen sie zuvor in der Datei ServerData\viewersources.ini definiert worden sein!

Nach dem Speichern der Datei ServerData\viewersources.ini werden die Einträge im Objektbaum sofort angepaßt.



Die Datei ServerData\viewersources.ini muss im Verzeichnis ServerData des Apollo Projekts angepaßt werden. Gleichnamige Dateien in anderen Verzeichnissen werden immer von der Datei im Verzeichnis ServerData überschrieben.

Ab Apollo Release 1.6 ist es möglich, einen Objekttyp explizit von der Darstellung im Objektbaum auszuschließen. Hierzu wird vor dem Objekttyp ein "-"-Zeichen eingefügt, z.B. [-Device-HermesV2A]:



Im Objektbaum des Apollo Explorer werden nun die Geräte der Klasse Hermes D2D aufgelistet, hingegen die Geräte der Klasse Hermes V2A unterdrückt:



Standardmäßig wird das Objekt **Digitaler Datenstrom** unterdrückt, da Quellen dieses Typs nicht mit dem Parameter **/Sourcerequested** aufgeschaltet werden können. – Aus Kompatibilitätsgründen wird auch der Typ Security Provider unterdrückt.



Die Datei ApolloExplorer.ini befindet sich im Unterverzeichnis ServerData des Apollo Projekts und wird automatisch an alle Rechner im Apollo Netzwerk verteilt.

Darüber hinaus gibt es noch eine benutzerspezifische Datei ApolloExplorer.ini, in der die Anpassungen der Bedienoberfläche abgespeichert werden.

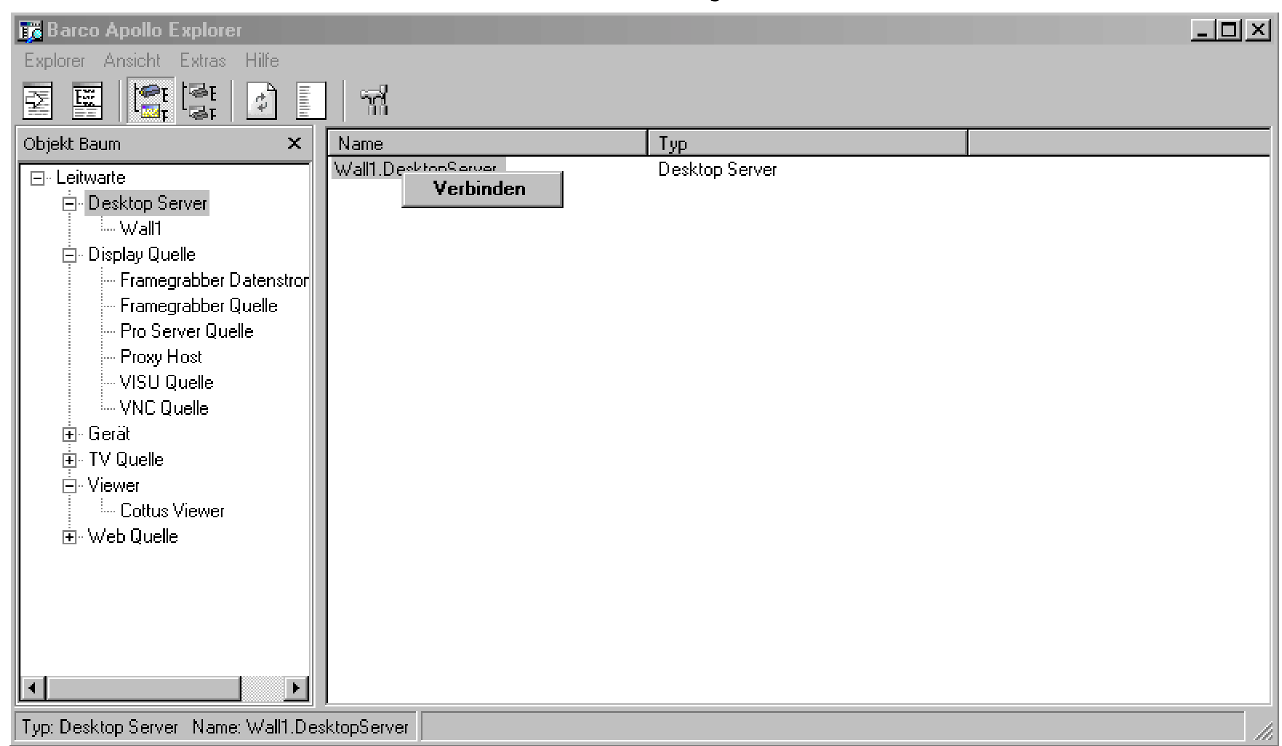
Windows NT: ..../Winnt/profiles/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini

Windows 2000: .../Documents and Settings/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

7.3.1 Desktop Server

Alle aktiven **Desktop Server** im Apollo Project werden mit dem Eintrag **Desktop Server** und dem Untereintrag der zugehörenden Bildwand aufgelistet.

Ist der Eintrag **Desktop Server** ausgewählt, so zeigt der Arbeitsbereich den vollständigen Namen des **Desktop Servers** an. Über das **Kontextmenü** kann man eine Verbindung zu dieser Bildwand herstellen.



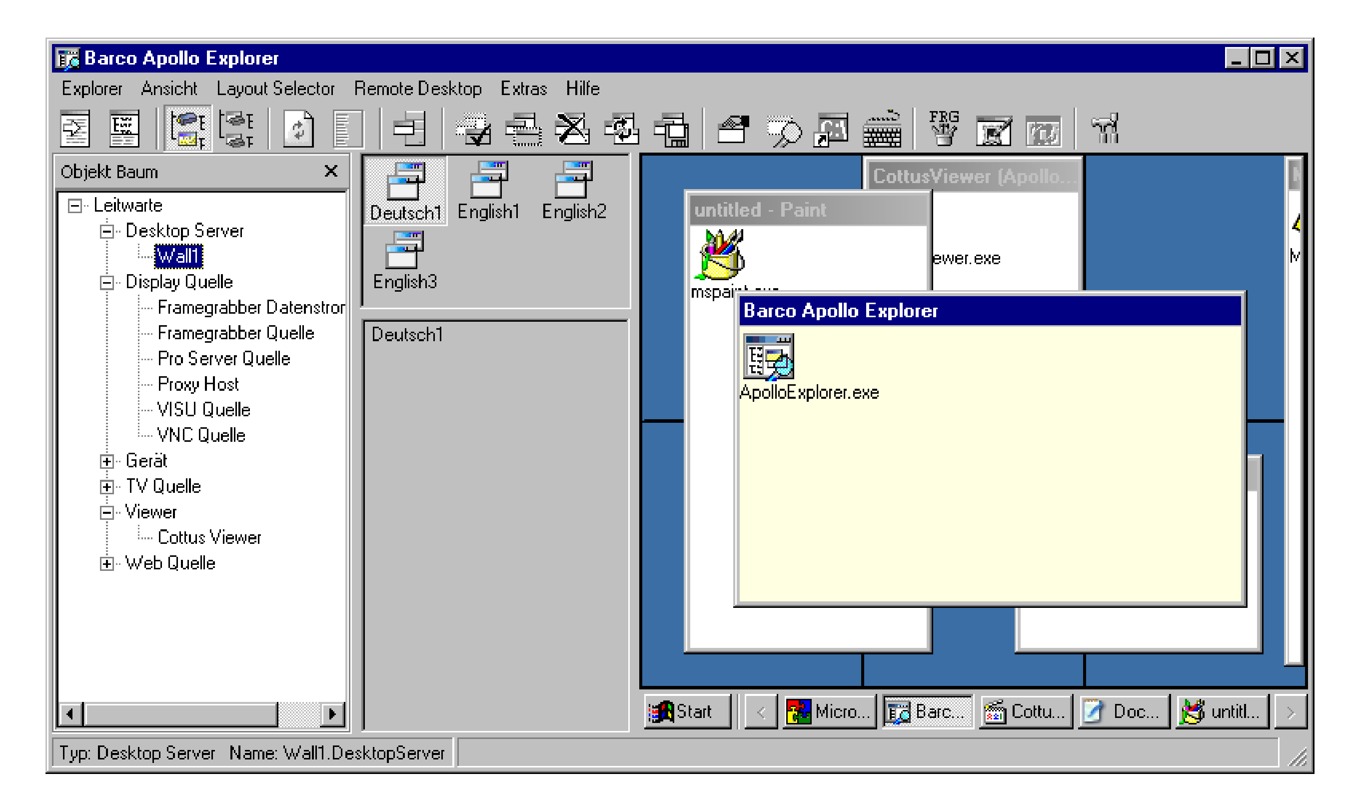
Klickt man auf den + Knoten bei **Desktop Server**, so wird der Name der Bildwand angezeigt.





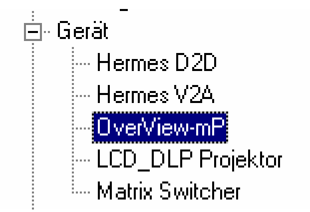
Die Verbindung zur Bildwand wird auch hergestellt, wenn man im Objekt Baum auf den Namen der Display Wall klickt.

Wird die Bildwand ausgewählt, so werden die **Menüleiste** und die **Werkzeugleiste** des Explorers um die Einträge und die Funktionalität des **Remote Desktop** und des **Layout Selectors** erweitert. Der Arbeitsbereich zeigt die Konfiguration der Bildwand (**Remote Desktop**), die definierten und die geladenen Layouts (**Layout Selector**).

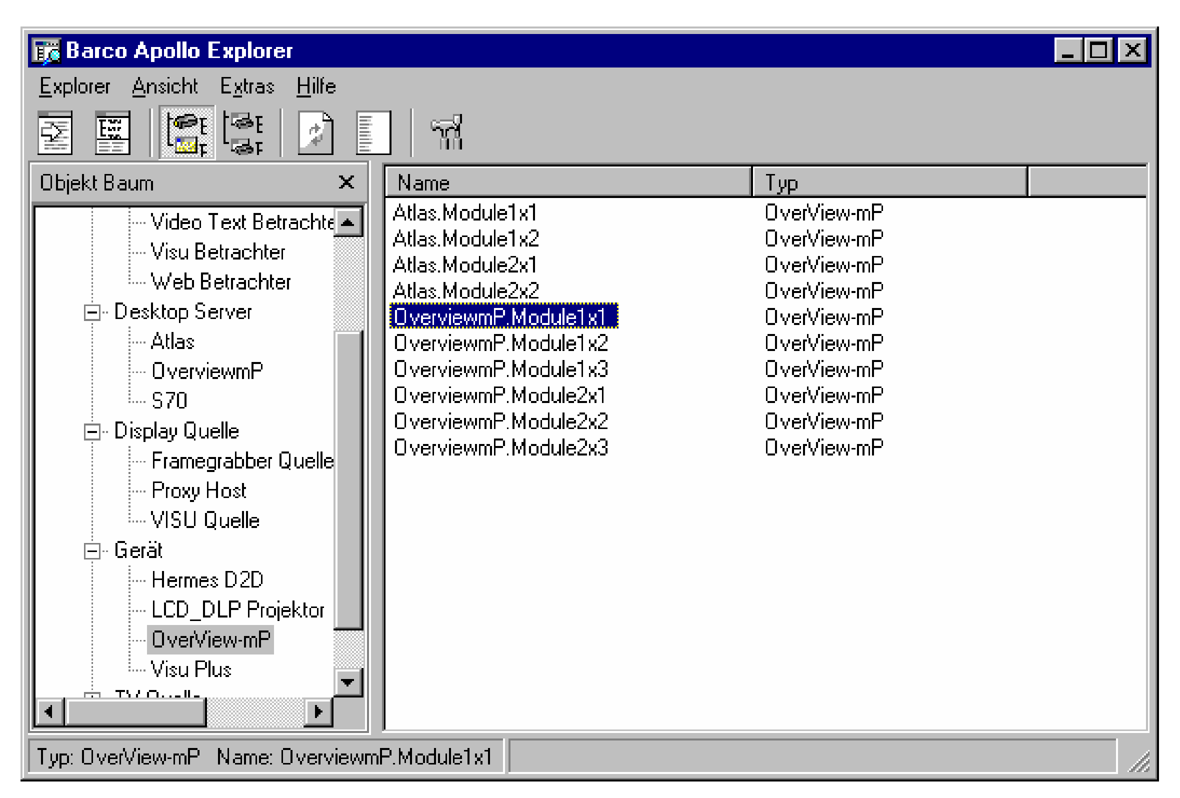


7.3.2 Gerät

Klickt man auf den + Knoten bei **Gerät**, so werden alle Gerätetypen angezeigt, die im Apollo Projekt vorhanden sind.



Wählt man einen Gerätetyp aus, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Geräte, die zu diesem Typ gehören.



Die Gerätetypen und die Namen der Geräte werden vom Control Room Configurator festgelegt.

7.3.3 Zusammenfassung: Gerät



Unter Gerät sind ausschließlich solche Geräte aufgelistet, die Apollo unterstützt und für die der Visio Configurator die entsprechende Schablone bereit stellt. Selbstverständlich muss das Gerät im aktuellen Apollo Projekt auch vorhanden sein, damit sein Eintrag im Objektbaum erscheint.



Klickt man im Arbeitsbereich mit der rechten Maustaste auf den Namen eines Geräts, so öffnet sich das Kontextmenü. Das Kontextmenü besteht aus einem Menüeintrag Eigenschaften, der den Eigenschaften-Dialog zum Steuern des Geräts öffnet.

Über den Eintrag Gerät im Objektbaum des Explorers kommt man so zu der Funktionalität des Device Managers, vgl. Der Device Manager im Explorer

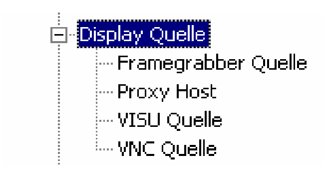
Für das Kontextmenü können in der Datei Explorer.ini weitere Menüeinträge festgelegt werden, vgl. Befehle zufügen im Kontextmenü.

Bei der Definition dieser Menüeinträge kann festgelegt werden, dass sie auch dann aktiv sind, wenn mehrere Geräte einer Geräteklasse ausgewählt sind (Mehrfachselektion). Dadurch ist es z. B. möglich, sämtliche Projektoren durch einen Mausklick ein- oder auszuschalten.

7.3.4 Display Quelle

Die Display Quelle als Objekttyp zeigt sich in drei Ausprägungen: **Proxy Host**, **Framegrabber Quelle**, **Visu Quelle.**, **VNC Quelle**, **Pro Server Quelle**, **Framegrabber Datenstrom Quelle**.

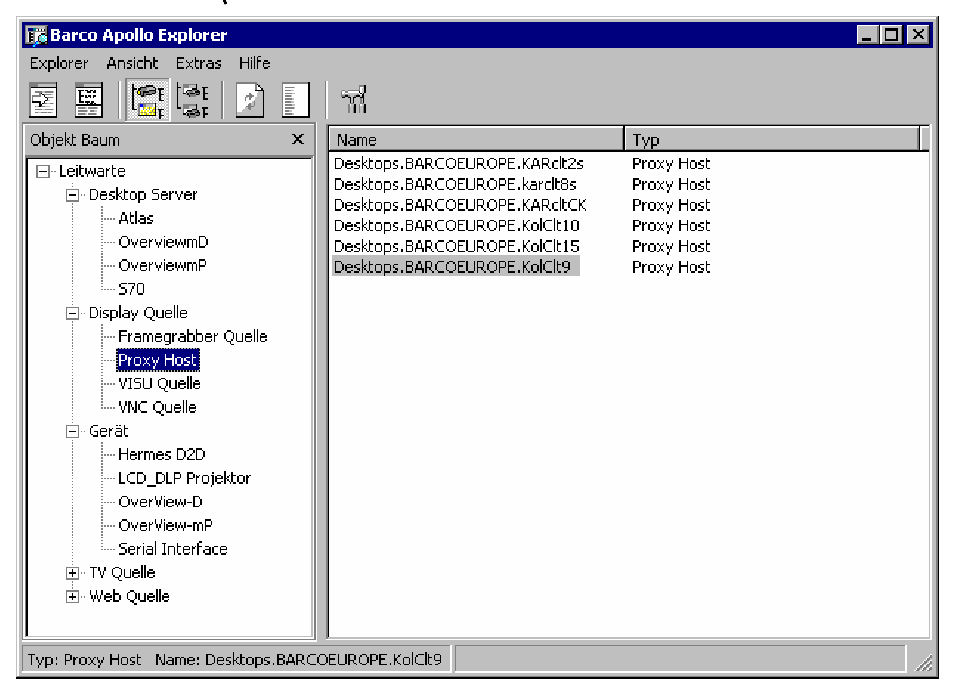
Diese Ausprägungen werden sichtbar, wenn man auf den + Knoten der Display Quelle klickt:



7.3.4.1 Proxy Host

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Workstation, deren Bildschirminhalte mit Hilfe des **Cottus Viewer** auf der Bildwand dargestellt werden.

Ist im Objektbaum Proxy Host selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Workstation, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:



7.3.4.2 VNC Quelle

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Workstation, deren Bildschirminhalte mit Hilfe des **VNC Viewer** auf der Bildwand dargestellt werden.

Ist im Objektbaum **VNC Quelle** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Workstation, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind.

7.3.4.3 ProServer Quelle

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Workstation, deren Bildschirminhalte mit Hilfe des **ProViewer** auf der Bildwand dargestellt werden oder die über die **RemotePointer** Applikation gesteuert werden..

Ist im Objektbaum **ProServer Quelle** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Workstation, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:

7.3.4.4 Framegrabber Quelle

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Eos Eingangskarten zur Darstellung analoger Video und RGB-Quellen (**BigVideo Card**, **QuadVideo Card**, **RGB-Input Card**).

Ist im Objekt Baum **Framegrabber Quelle** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Eingangskarten, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind.

7.3.4.5 Framegrabber Datenstrom Quelle

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Eos/Argus Eingangskarten zur Darstellung digitaler Videoströme (Streaming Video Card).

Ist im Objekt Baum **Framegrabber Datenstrom Quelle** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Eingangskarten, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind.

7.3.4.6 Visu Quelle

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vorhandenen Visu Eingangskarten zur Darstellung analoger Video und RGB-Quellen (Video Eingangskarte, RGB Eingangskarte)

Ist im Objekt Baum **Visu Quelle** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Visu Eingangskarten, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:

7.3.5 Web Quelle

Die Web Quelle als Objekt Typ zeigt sich in zwei Ausprägungen: **Allgemeine Seite** und **Allgemeiner Datenstrom.**

Diese Ausprägungen werden sichtbar, wenn man auf den + Knoten der **Web Quelle** klickt.



7.3.5.1 Allgemeine Seite

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vordefinierten Internet Seiten, die über den **Web Viewer** dargestellt werden.

Ist im Objekt Baum **Allgemeine Seite** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Internetadressen, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:

7.3.5.2 Allgemeiner Datenstrom

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vordefinierten digitalen Medienströme, die über den **Mpeg Viewer** dargestellt werden.

Ist im Objekt Baum **Allgemeiner Datenstrom** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Adressen der Medienströme, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:

7.3.6 TV Quelle

Die TV Quelle als Objekt Typ zeigt sich in der Ausprägung **Videotext Seite**.

Diese Ausprägung wird sichtbar, wenn man auf den + Knoten der **TV Quelle** klickt.



7.3.6.1 Videotext Seite

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt vordefinierten Videotext Seiten, die über den **VTplus Viewer** dargestellt werden.

Ist im Objekt Baum **Videotext Seite** selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Videotext Seiten, die in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert worden sind:

7.3.7 Übersicht: Quellen im Objektbaum

Die Einträge Display Quelle, Web Quelle und TV Quelle dienen über ihre Untereinträge lediglich als grafische Informationsquelle über die definierten viewerspezifischen Quellen. Sie können nicht editiert oder gesteuert werden. Die Einträge haben kein Kontextmenü.

7.3.8 Viewer

Klickt man auf den + Knoten bei **Viewer**, so werden alle konfigurierten und gestarteten Viewer aufgelistet (**FRG Viewer**, **Visu Viewer**, **Cottus Viewer, VNC Viewer, ProViewer, RemotePointer**, **Web Viewer**, **Mpeg Viewer**, **VTplus Viewer**).



Sind keine Viewer gestartet, so fehlt der Eintrag Betrachter im Objektbaum.



7.3.8.1 Web Viewer

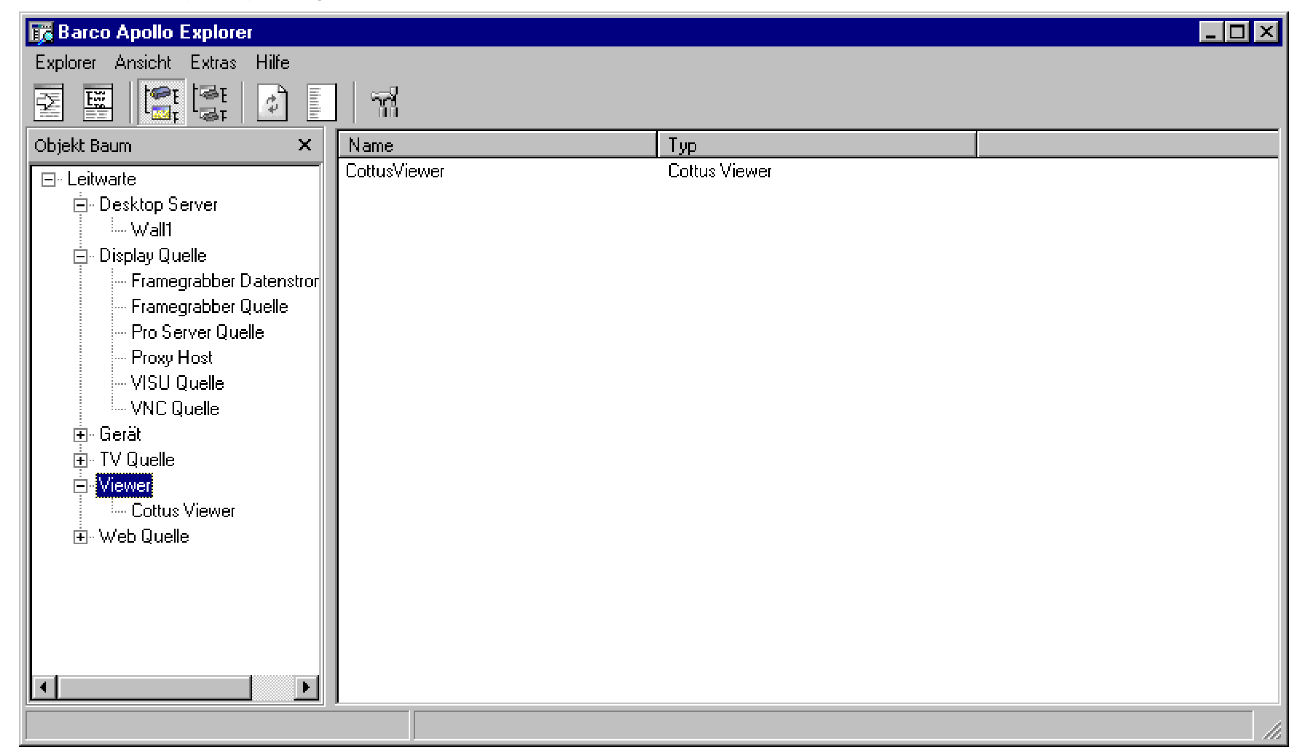
Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt gestarteten Web Viewer.

Ist im Objektbaum Web Betrachter selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Instanzen der Web Viewer (Ident), die gestartet sind.

7.3.8.2 Cottus Viewer

Dieser Objekt Typ repräsentiert alle im Projekt gestarteten Cottus Viewer.

Ist im Objektbaum Cottus Betrachter selektiert, so erscheinen im Arbeitsbereich die Namen der Instanzen der Cottus Viewer (Ident), die gestartet sind.





Entsprechendes gilt für den **FRG Viewer**, den **Visu Viewer,** den **VNC Viewer,** den **ProViewer, RemotePointer**, den **Web Viewer**, den **Mpeg Viewer**, den **VTplus Viewer**:

Sobald sie gestartet sind, erscheint der entsprechende Eintrag unter **Betrachter**, und die Namen der Instanzen im Arbeitsbereich.

7.3.8.3 Zusammenfassung: Viewer



Unter Betrachter sind ausschließlich gestartete Viewer aufgelistet. Hierbei spielt es keine Rolle, wie die Viewer gestartet wurden, ob über das Starten eines Layouts, einem Shortcut auf der Bildwand, oder durch das Command Interface.



Klickt man im Arbeitsbereich mit der rechten Maustaste auf den Namen eines Viewers, so öffnet sich das Kontextmenü. Das Kontextmenü besteht aus einem Menüeintrag Eigenschaften, der den Eigenschaften-Dialog zum Steuern des Viewers öffnet.

Über den Eintrag Betrachter im Objektbaum des Explorers kommt man so zu der Funktionalität desSteuern des Viewers, vgl. Steuerung der Viewer

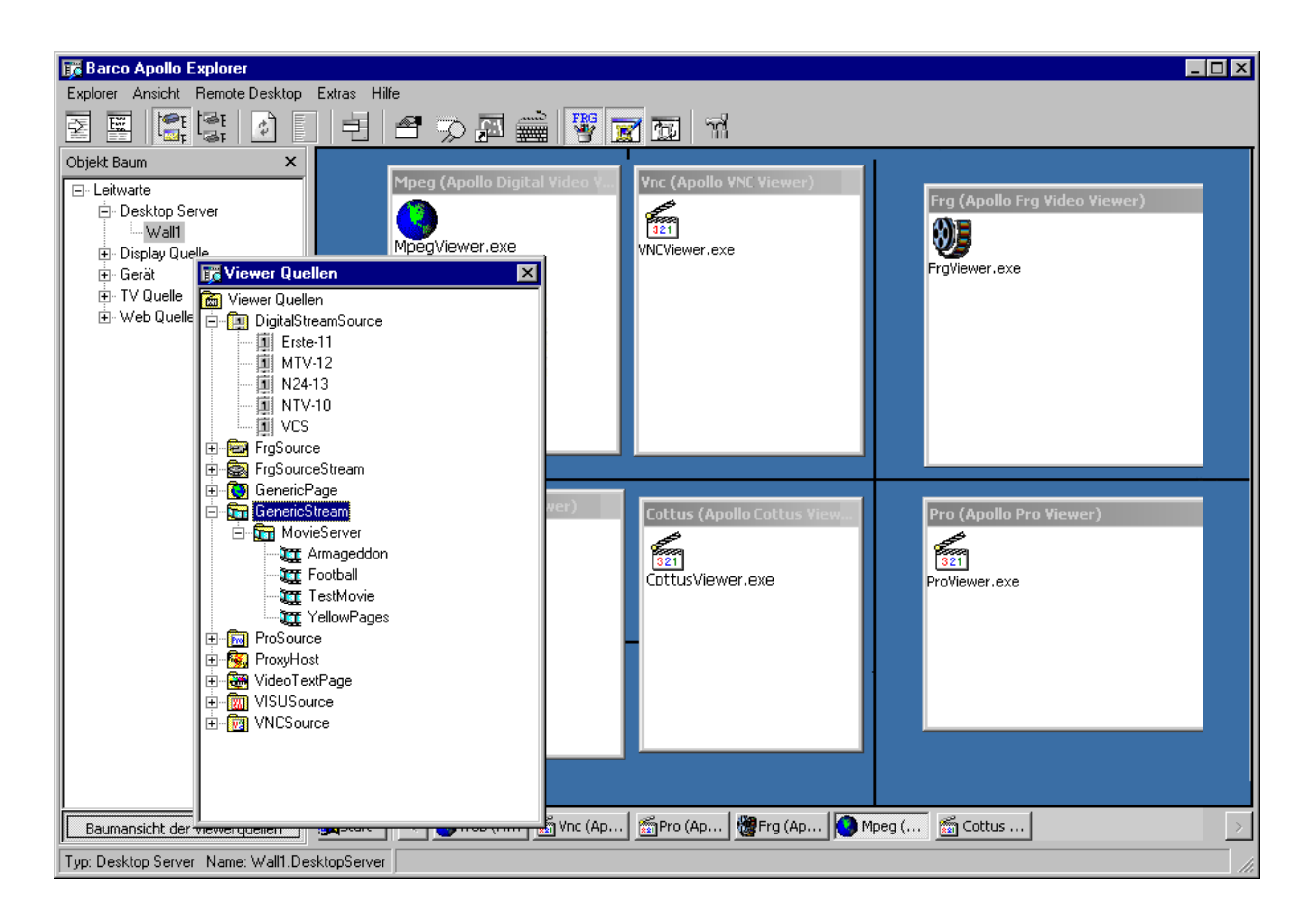
Für das Kontextmenü können in der Datei Explorer.ini weitere Menüeinträge festgelegt werden, vgl. Befehle zufügen im Kontextmenü

Bei der Definition dieser Menüeinträge kann festgelegt werden, dass sie auch dann aktiv sind, wenn mehrere Viewer ausgewählt sind (Mehrfachselektion). Dadurch ist es z. B. möglich, die Inhalte sämtlicher Viewer Fenster durch einen Mausklick aus- und wieder einzublenden.

7.4 Baumansicht der Viewerquellen

Seit Apollo Rel. 1.9 kann man im Explorer ein zweites Fenster aktivieren, in dem alle Quelle der Viewer in einer Baumstruktur aufgelistet sind. Das Fenster wird angezeigt/verborgen über die entsprechende Schaltfläche unten im Objektbaum.

Eine Quelle, die in der Baumansicht aufgelistet ist, kann zur Laufzeit in ein geeignetes Viewerfenster gezogen werden, vgl. Arbeiten mit dem Remote Desktop. Die Quelle kann nur dann im Viewerfenster abgelegt werden, wenn der Viewer diesen Typ Quelle anzeigt.



Barco Apollo Explorer
Explorer Ansicht Remote Desktop Extras Hilfe
Objekt Baum
Leitwarte
Desktop Server
Wall1
Display Quelle
Gerät
TV Quelle
Web Quelle
Viewer Quellen
Viewer Quellen
DigitalStreamSource
Erste-11
MTV-12
N24-13
NTV-10
VCS
FrgSource
FrgSourceStream
GenericPage
GenericStream
MovieServer
Armageddon
Football
TestMovie
YellowPages
ProSource
ProxyHost
VideoTextPage
VISUSource
VNCSource
Mpeg (Apollo Digital Video V...
MpegViewer.exe
Vnc (Apollo VNC Viewer)
VNCViewer.exe
Frg (Apollo Frg Video Viewer)
FrgViewer.exe
Cottus (Apollo Cottus View...
CottusViewer.exe
Pro (Apollo Pro Viewer)
ProViewer.exe
Vnc (Ap... Pro (Ap... Frg (Ap... Mpeg (... Cottus ...
Typ: Desktop Server Name: Wall1.DesktopServer

7.5 Arbeitsbereich des Explorers

Was und wie im Arbeitsbereich des Explorers dargestellt wird, hängt von der Wahl des Knotens im Objekt Baum ab, siehe Der Objekt Baum.

Abgesehen von den Quellen, besitzen die Objekte im Arbeitsbereich ein Kontextmenü, das sich über einen Klick mit der rechten Maustaste öffnet.

Über dieses Kontextmenü gelangt man zum **Eigenschaften-Dialog** der Objekte, mit dessen Hilfe man die Objekte steuern kann.

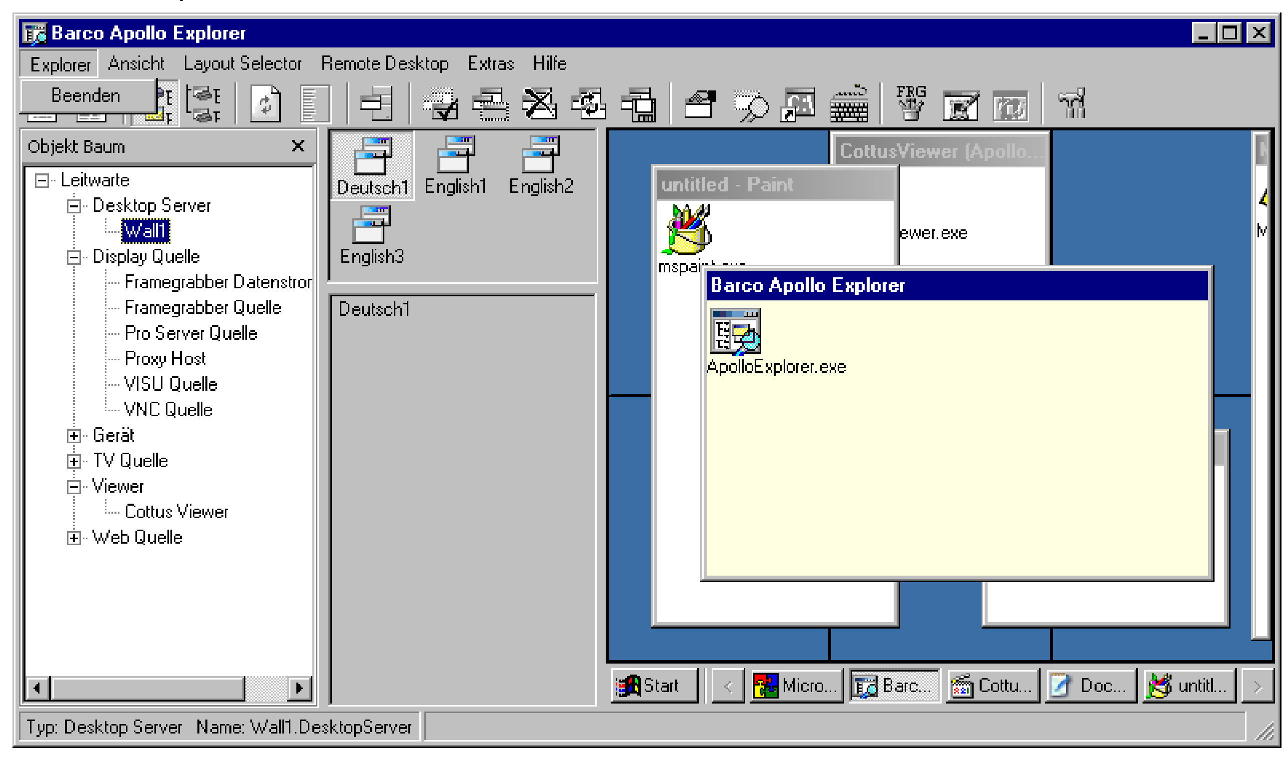
7.6 Menüleiste des Explorer

Die Menüleiste des Explorers umfasst die Menü-Einträge **Explorer**, **Ansicht**, **Layout Selector**, **Remote Desktop**, **Extras** und **Hilfe**.



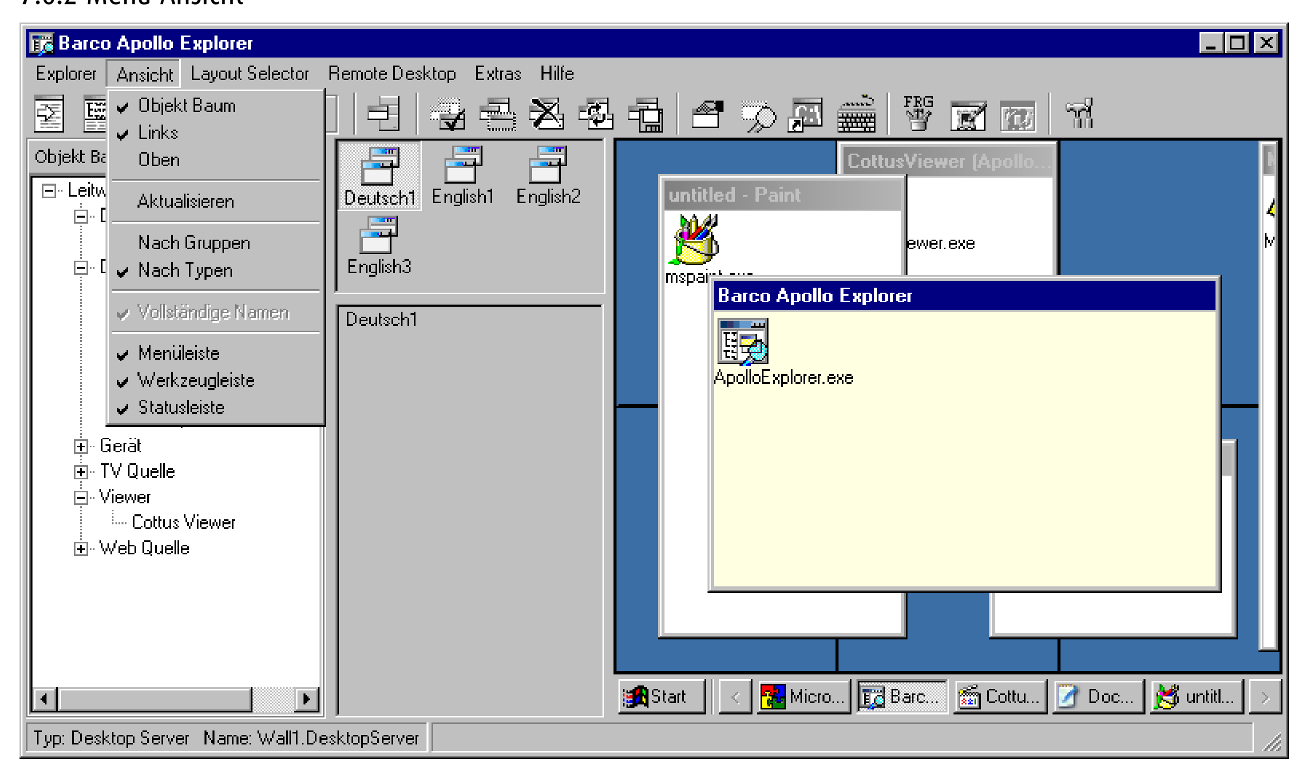
Die Menü-Einträge sind abhängig von dem gewählten Knoten im Objektbaum: die Menüpunkte Remote Desktop und Layout Selector sind nur dann vorhanden, wenn eine Display Wall, die von einem Desktop Server angesteuert wird, ausgewählt ist.

7.6.1 Menü Explorer



Wählen Sie **Beenden**, um den Apollo Explorer zu schließen. Die gewählten Einstellungen werden gespeichert, und beim nächsten Starten des Explorers wird das Fenster mit diesen Einstellungen geöffnet.

7.6.2 Menü Ansicht



Über dieses Menü kann ausgewählt werden, was und wie das Explorer Fenster dargestellt wird. Hierbei sind verwandte Befehle in Gruppen geordnet. Ein Häkchen vor dem Menüpunkt bedeutet, dass dieser Menüpunkt gesetzt ist.

Objekt Baum: Zeigt (Häkchen gesetzt) bzw. verbirgt den Objekt Baum

Links: Position des Objekt Baums, nur aktiv, wenn Objekt Baum zeigen gewählt ist. Resultiert in einem vertikal unterteilten Fenster: links Objektbaum, rechts Arbeitsbereich.

Oben: Position des Objekt Baums, nur aktiv, wenn Objekt Baum zeigen gewählt ist. Resultiert in einem horizontal unterteilten Fenster: oben Objektbaum, unten Arbeitsbereicht.



Ist Objekt Baum zeigen gewählt, so sind Links/Oben Toggle-Befehle

Aktualisieren: Baut das Explorer-Fenster neu auf. Entspricht der gleichnamigen Schaltfläche in der Werkzeugleiste. Damit werden zum Beispiel Änderungen in der viewersource.ini oder in der ApolloExplorer.ini in den Objektbaum übernommen.

Nach Gruppen: Ordnet die Objekte des Objekt Baums nach den Gruppen an, die im Konfigurationsplan festgelegt worden sind. Eine Gruppe beginnt immer mit demselben Namen.

Nach Typen: Ordnet die Objekte des Objekt Baumes nach Typen (Klassen) an, also nach Quellen, Geräten, Desktop Servern, Betrachtern..



Ansicht nach Gruppen bzw. Typen sind Toggle Befehle

Vollständige Namen: die Objekte werden mit dem Namen angezeigt, mit dem sie im Control Room Bus definiert sind. Ist diese Option nicht gesetzt, so erscheinen als Namen nur die letzten Zeichen (nach dem letzten Punkt)

Name	Typ
SCS.TestPool.BR1	LCD_DLP Projektor
HE.Testwall.H1	Hermes D2D
HE.Testwall.H2	Hermes V2A
HE.Testwall.M1	OverView-mP
HE.Testwall.M2	OverView-mP
SCS.Virtual.MP1	OverView-mP
SCS.Virtual.SW1	Matrix Switcher

Name	Typ
BR1	LCD_DLP Projektor
H1	Hermes D2D
H2	Hermes V2A
M1	OverView-mP
M2	OverView-mP
MP1	OverView-mP
SW1	Matrix Switcher

Menüleiste: wird das Häkchen entfernt, so wird die Menüleiste verborgen

Der Befehl zum Wiedereinblenden der Menüleiste ist im Kontextmenü der Titelleiste des Fenster. Hier stehen über den Klick mit der Rechten Maustaste nicht nur die bekannten Windows Befehle zur Fenstermanipulation zur Verfügung, sondern auch der Befehl Menüleiste einblenden.



Außerdem kann dieser Befehl über das Editieren der Datei ApolloExplorer.ini im benutzerspezifischen Ordner rückgängig machen.

Unter Windows NT: ..../Winnt/profiles/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini

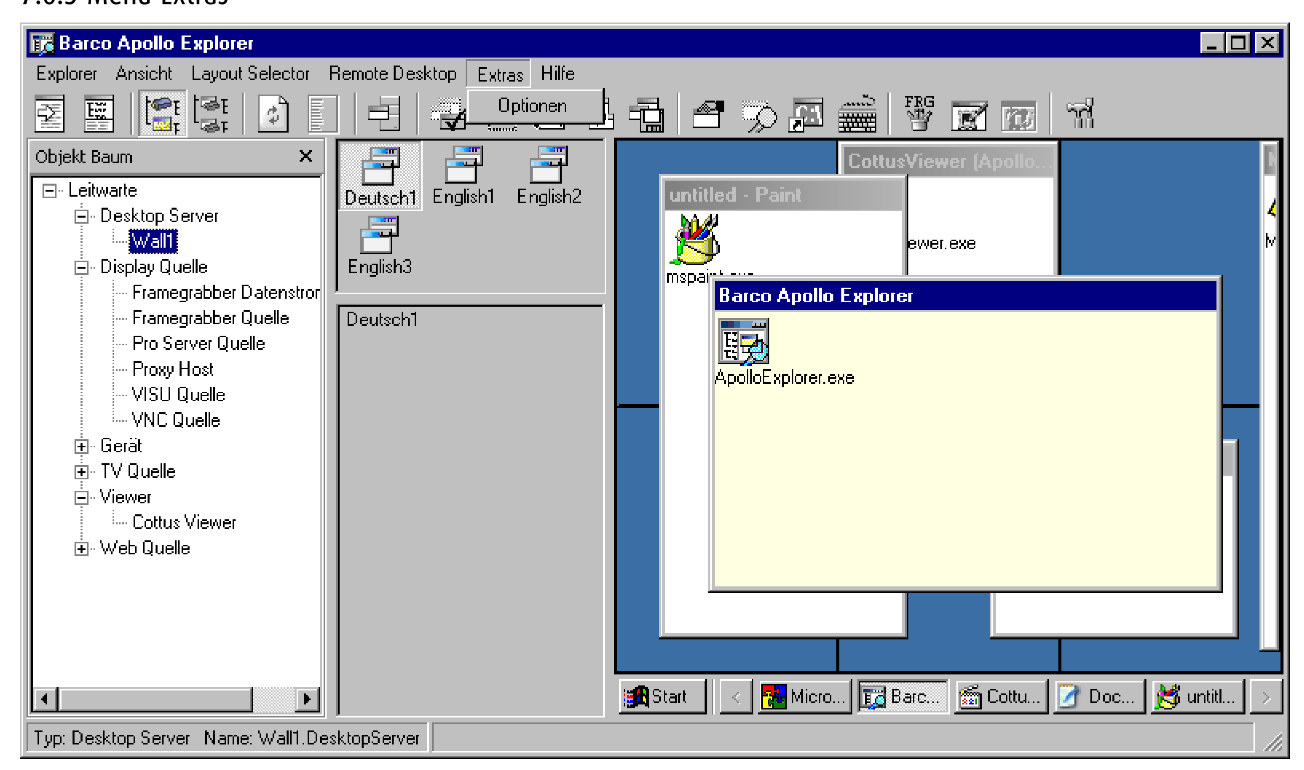
Unter Windows 2000: .../Documents and Settings/user/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

Damit Änderungen in dieser Datei wirksam werden, muss der Apollo Explorer vor dem Editieren dieser Datei beendet werden!

Werkzeugleiste: Zeigt (Häkchen gesetzt) oder verbirgt die Werkzeugleiste

Statusleiste: Zeigt (Häkchen gesetzt) oder verbirgt die Statusleiste.

7.6.3 Menü Extras



Der Menüpunkt **Optionen** im Menü **Extras** öffnet einen Dialog mit 5 Registerkarten, die es ermöglichen, den grafischen Arbeitsbereich anzupassen.

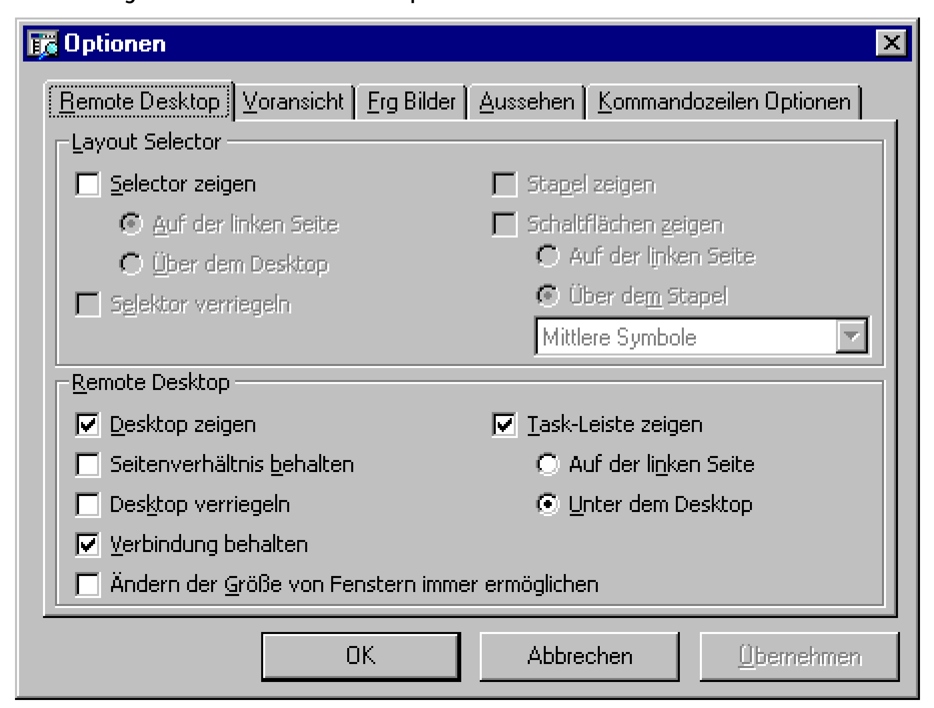


Die Befehle auf diesen Registerkarten beziehen sich aufden Remote Desktop und den Layout Selector.

Remote Desktop und Layout Selector sind nur dann aktiv, wenn im Objekt Baum die Display Wall gewählt sind. Nur dann zeigt der Arbeitsbereich die grafische Darstellung.

Die Konfiguration dieser grafischen Darstellung kann jedoch unabhängig vom gewählten Knoten im Objekt Baum erfolgen.

7.6.3.1 Registerkarte Remote Desktop



Layout Selector

Sämtliche Optionen können nur gewählt werden, wenn der **Layout Selector** gezeigt wird.

Selektieren Sie **Selector zeigen**, um den Layout Selector im Arbeitsbereich anzuzeigen. Die Position des **Layout Selectors** im Arbeitsbereich kann mit Bezug auf den Bereich des **Remote Desktop** festgelegt werden: **auf der linken Seite** (Arbeitsbereich wird vertikal unterteilt) oder **über dem Desktop** (Arbeitsbereich wird horizontal unterteilt).



Falls der Remote Desktop nicht gezeigt wird, nimmt der Layout Selector den gesamten Arbeitsbereich ein.

Wählen Sie **Stapel zeigen**, um sämtliche geladene Layouts anzuzeigen. Diese können entweder rechts von den verfügbaren Layouts (verfügbare Layouts sind **Auf der linken Seite**) oder unter den verfügbaren Layouts (verfügbare Layouts sind **Über dem Stapel**) angezeigt werden.

Die Größe der Symbole der verfügbaren Layouts kann über die Auswahl aus dem Listenfeld festgelegt werden. Es ist auch möglich, die verfügbaren Layouts nur mit ihrem Namen (**Ohne Symbole**) anzuzeigen.

Über die Option **Selector Verriegeln** kann die Funktionalität des Layout Selectors gesperrt werden: bereits geladene Layouts können nicht mehr entladen werden, noch nicht geladene Layouts können nicht mehr geladen werden. Die Schaltflächen sämtlicher Layouts werden inaktiv.

Remote Desktop:

Sämtliche Optionen können nur gewählt werden, wenn der **Remote Desktop** gezeigt wird.

Selektieren Sie **Desktop zeigen,** um den **Remote Desktop** im Arbeitsbereich anzuzeigen. Soll die Darstellung der Display Wall im tatsächlichen Seitenverhältnis erfolgen, muss die Option **Seitenverhältnis behalten** gesetzt sein: Damit bleibt das Seitenverhältnis des virtuellen Desktops konstant und entspricht dem Seitenverhältnis der tatsächlichen Modulkonfiguration. Die Mini-Fenster haben die gleichen Seitenverhältnisse wie die Fenster auf der Display Wall.

Mit Hilfe der Option **Desktop Verriegeln** können Sie die Funktonalität der **Remote Desktop** Applikation auch verriegeln. Danach können die Mini-Fenster nicht mehr manipuliert werden, somit sind keine Veränderungen über den **Remote Desktop** an der Display Wall mehr möglich. Änderungen , die auf der Display Wall durchgeführt werden, werden jedoch weiterhin angezeigt.

Ist **Verbindung behalten** selektiert, so bleibt die Verbindung zwischen **Remote Desktop** und **Desktop Server** auch dann erhalten, wenn im Objekt Baum z. B. **Gerät** angeklickt wird und damit der **Remote Desktop** und der **Layout Editor** inaktiv werden.

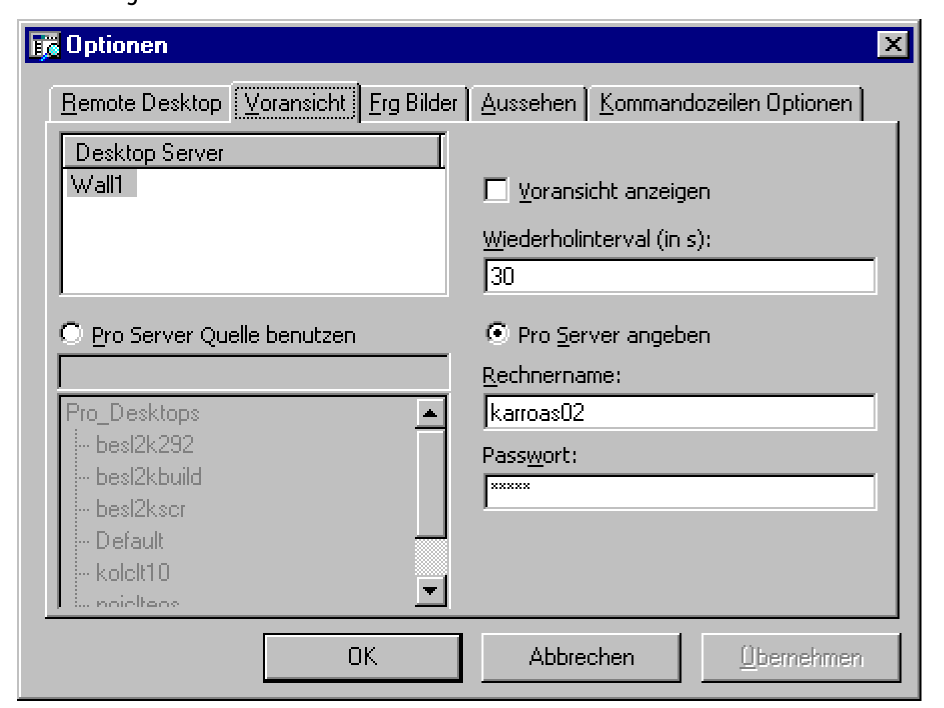


Ist die Option **Verbindung behalten** nicht gesetzt, so wird beim Wechseln im Objekt Baum die Verbindung beendet und muss beim erneuten Klick auf die Display Wall wieder hergestellt werden.

Ab Apollo 1.9 gibt es die Option Ändern der Größe von Fenstern immer ermöglichen. Standardeinstellung für diese Option ist nicht ausgewählt. Wird diese Option gesetzt (Häkchen im Kontrollkästchen), kann man z.B. auch die Größe von Viewerfenster ändern, die keinen Rahmen haben (und die somit eigentlich nicht in ihrer Größe veränderbar sind).

Die **Taskleiste** kann angezeigt (**Task-Leiste zeigen**) oder verborgen werden. Bei angezeigter **Taskleiste** kann deren Position gewählt werden (**Auf der linken Seite**, **Unter dem Desktop**).

7.6.3.2 Registerkarte Voransicht



Ab Apollo Release 1.8 besteht nun die Möglichkeit, in den Fenstern des Remote Desktops eine Vorschau des Inhalts auf der Bildwand anzeigen zu lassen. Für den FRGViewer können zuvor definierte Statusbilder angezeigt werden, die den Zustand der Quelle wiederspiegeln.

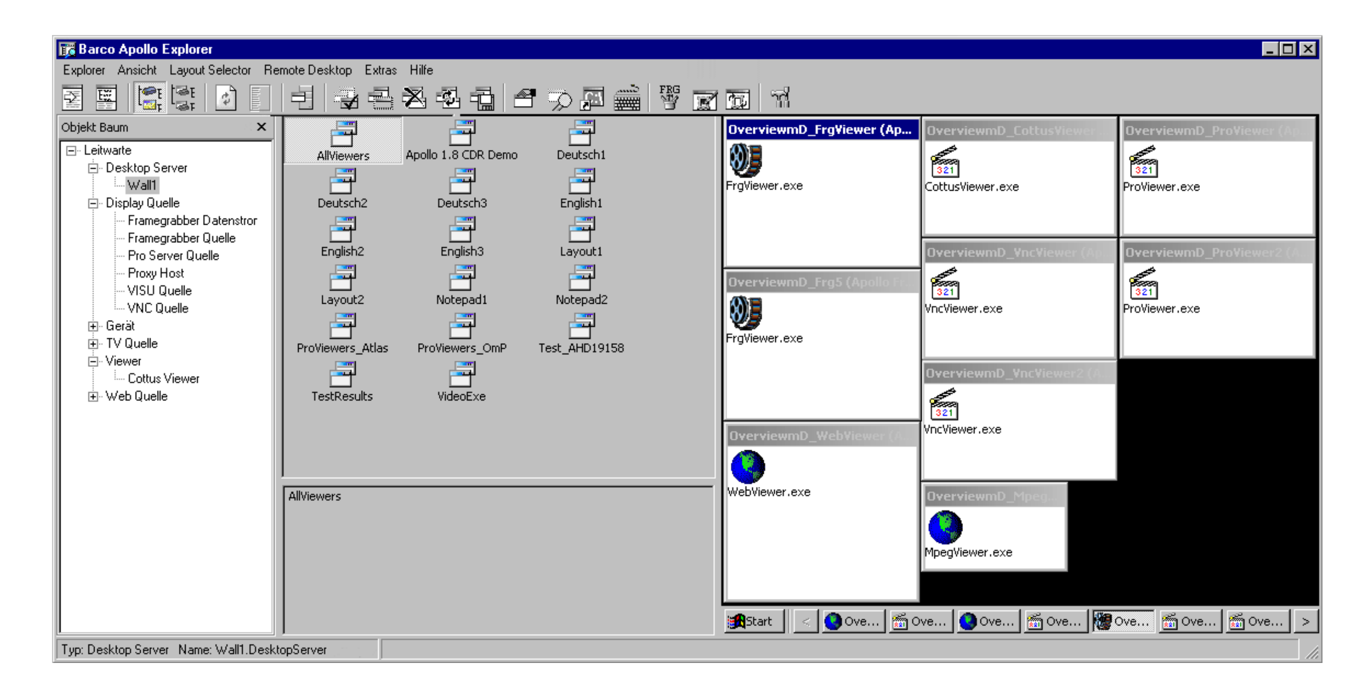
Diese Funktionalität basiert auf dem ProServer. Wählen Sie aus den vordefinierten ProServer Quellen aus der Datei viewersources.ini den ProServer auf, der auf dem Desktopserver installiert ist, oder definieren sie einen anderen ProServer. Dann muss der Name des Host Computers und das Password eingegeben werden.

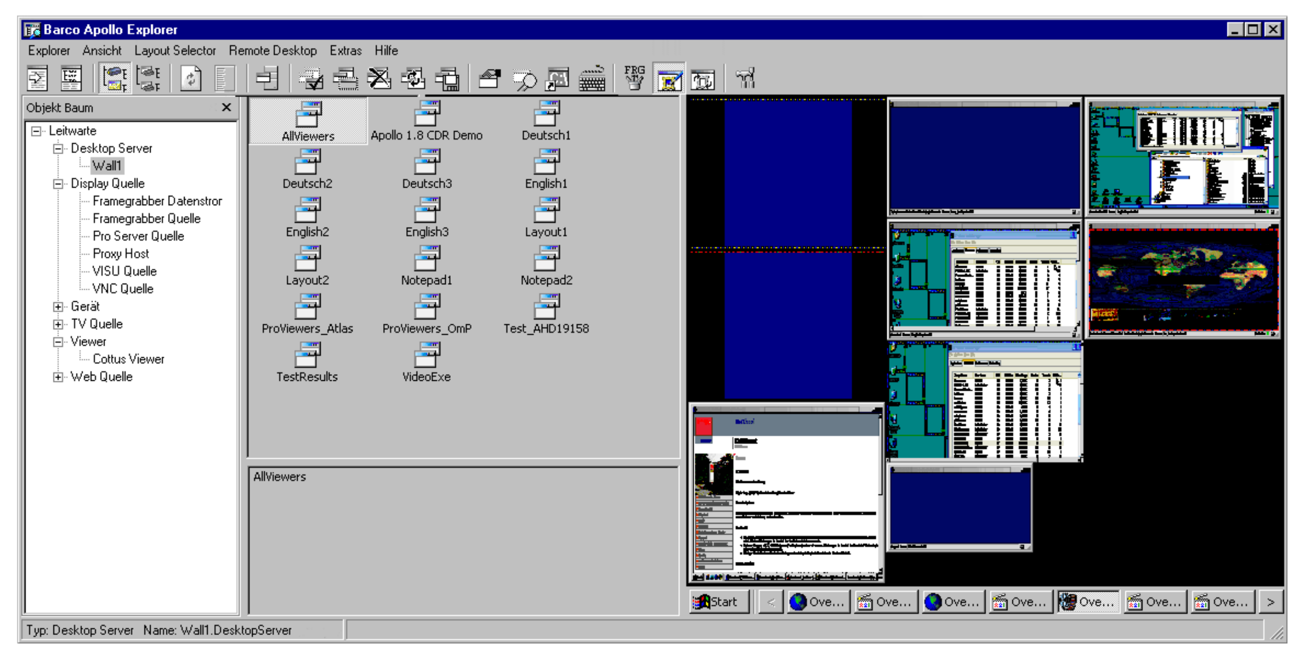
Wählen Sie "Vorschau zeigen", um eine Vorschau des Fensterinhalts auf dem Remote Desktop zu erhalten. Legen Sie das Intervall fest, in dem die Vorschau aktualisiert wird.

Die folgenden Bilder zeigen das Aussehen des Remote Desktops für aus- und eingeschaltete Vorschau.



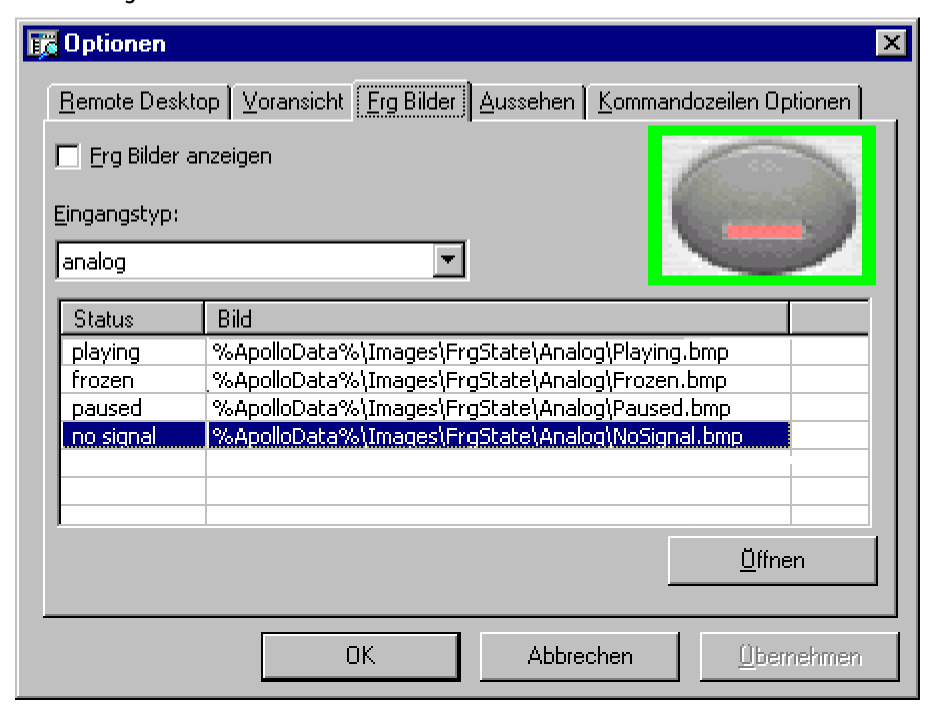
Bitte beachten Sie, dass für die Fenster des FRG Viewers keine Vorschau gezeigt werden. Diese Fenster erscheinen auch bei gewählter Vorschau blau. Anstelle des tatsächlichen Fensterinhalts kann eine Bitmap angezeigt werden, die den Status der Quelle wiederspiegelt.





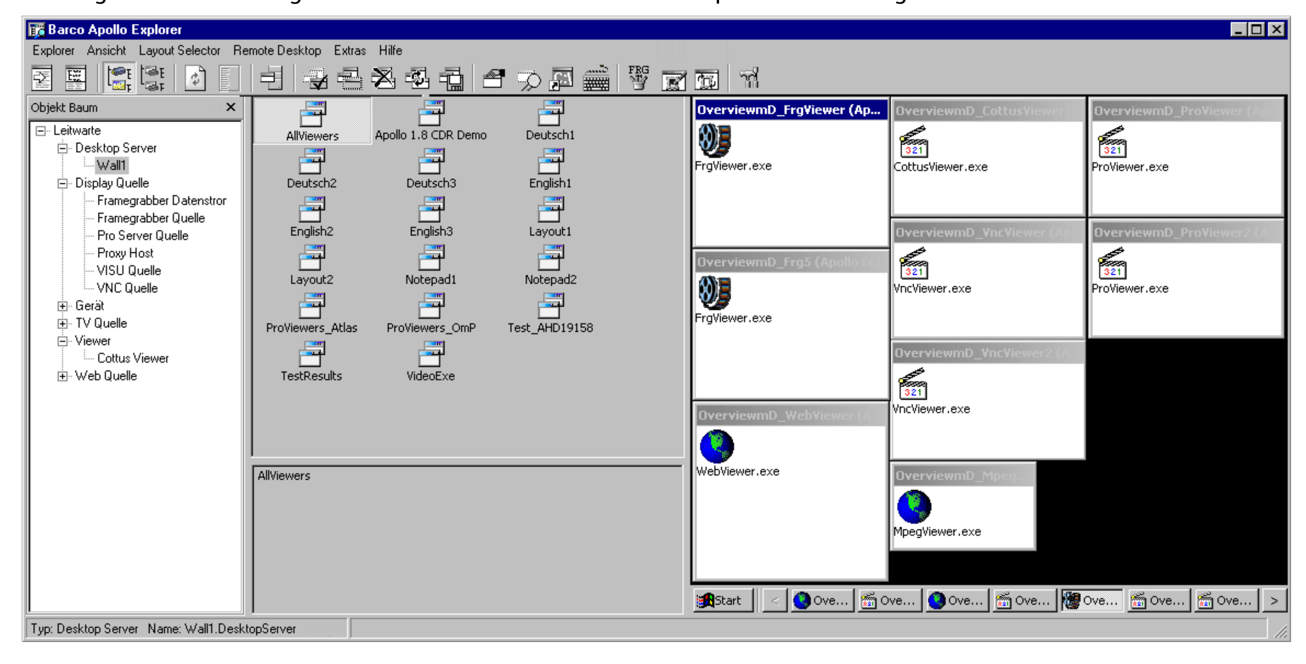
Die Vorschau kann auch über die entsprechende Schaltfläche der Werkzeugleiste aktiviert/deaktiviert werden.

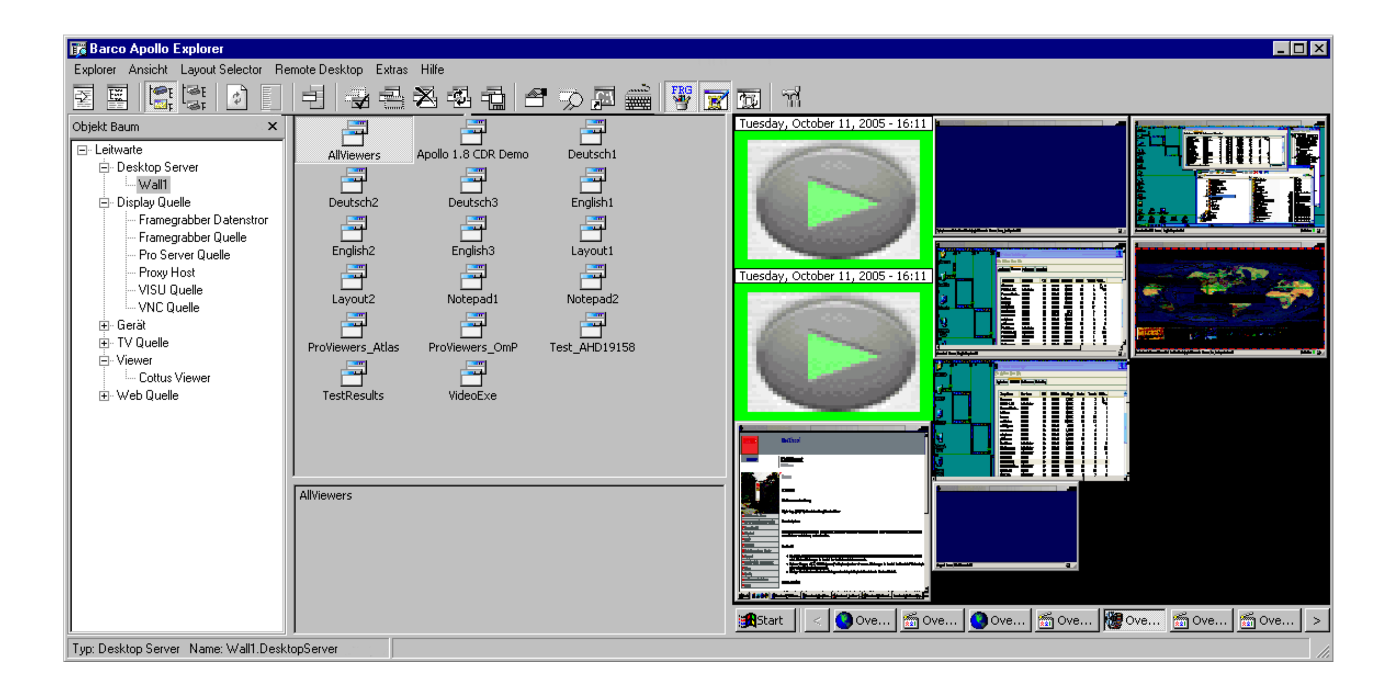
7.6.3.3 Registerkarte FRG Bilder



Wie bereits erwähnt, kann für die FRG Viewer keine Vorschau angezeigt werden. Es ist jedoch möglich, eine Bitmap anzuzeigen, die den Status der Quelle wiedergibt.

Die folgenden Bilder zeigen das Aussehen des Remote Desktop ohne und mit gewählten FRGbildern.





Die Bilder können auch über die entsprechende Schaltfläche der Werkzeugleiste aktiviert/deaktiviert werden.

Wenn die FRG Bilder aktiviert sind, zeigen die zugehörigen Fenster oben einen Titel. Dieser Titel entspricht dem IDC1, das auf dem Dialog Aussehen spezifiziert wurde. Dieser Titel wird immer angezeigt, unabhängig davon, ob das IDC1 aktiviert ist oder nicht.

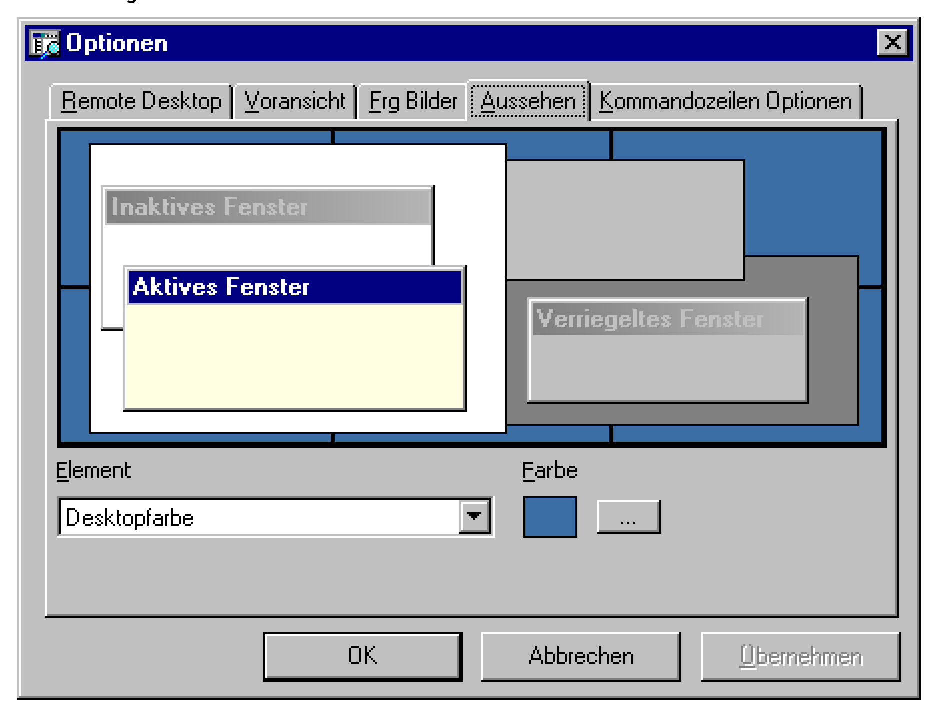
Um diesen Titel zu entfernen, genügt es also nicht, IDC1 auf der Registerkarte Aussehen zu deaktivieren. Falls kein Titel gewünscht wird, muss das IDC1 aus "Leerzeichen" bestehen.

Um den Status der Viewerquellen anzuzeigen, kann jede beliebige Bitmap ausgewählt werden.

Um eine andere Bitmap zu wählen, muss zunächst das Signal gewählt werden, für die das Bitmap gewählt werden soll. Aus dem Listenfeld kann man folgende Typen wählen: Quad Analog Video Card, Dual RGB Input card, Quad SDI Video Card, Streaming Video Card, und SCN.

Anschließend wählen sie den gewünschten Status aus. Drücken Sie auf die Schaltfläche Öffnen (oder doppelklicken Sie auf den Eintrag), um das Verzeichnis zu öffnen, in dem die Bitmaps gespeichert sind. Falls gewünscht, navigieren Sie zu einem anderen Verzeichnis und wählen eine andere Bitmap für den gewählten Status aus.

7.6.3.4 Registerkarte Aussehen

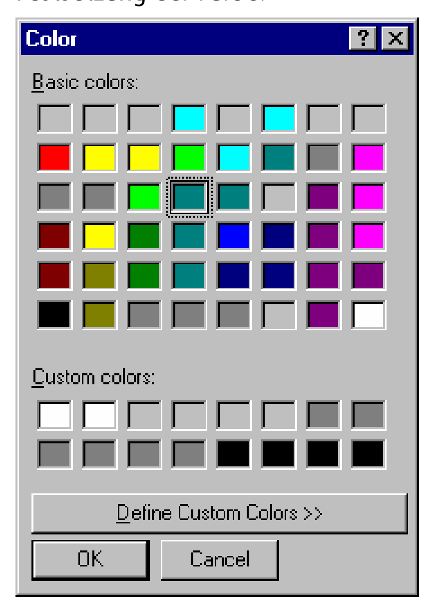


Über diese Registerkarte können die Farben folgender Elemente festgelegt werden:

- Desktop Farbe
- Desktop Rahmen
- Aktives Fenster
- Inaktives Fenster
- Verriegeltes Fenster
- Ausgewählte Region
- Regionfarbe
- Gesperrte Region

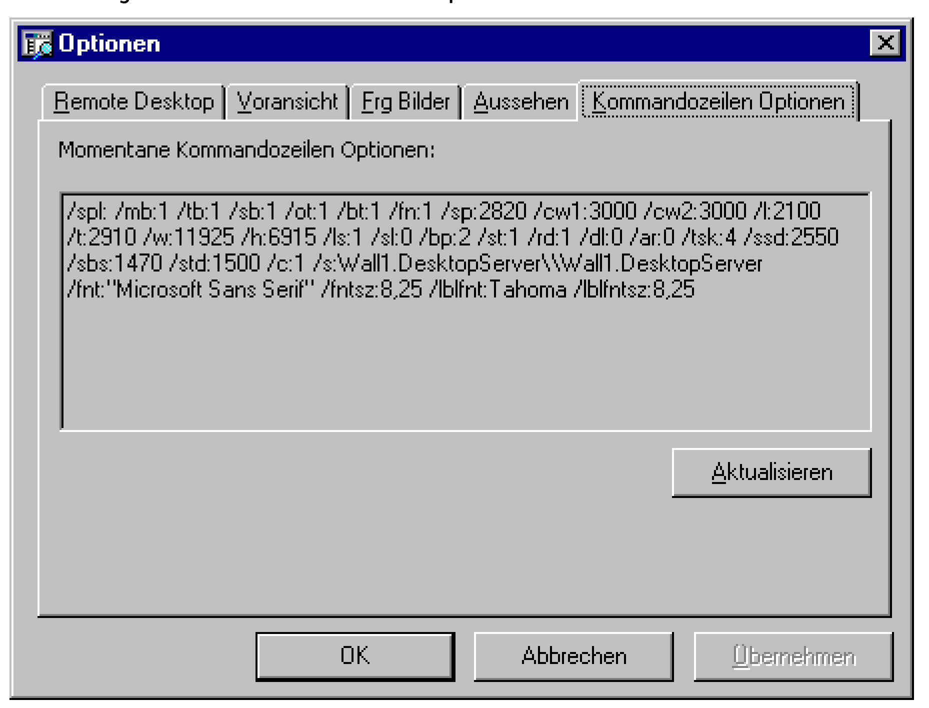
Wählen Sie zur Anpassung eines Elementes dieses aus der Auswahlliste aus. Die aktuelle Farbe des Elementes wird angezeigt.

Beim Drücken auf die Schaltfläche neben der angezeigten Farbe öffnet sich der Windows Standarddialog zur Festsetzung der Farbe.



Wählen Sie die gewünschte Farbe aus.

7.6.3.5 Registerkarte Kommandozeilen Optionen



Die **Kommandozeilen Optionen** erlauben das Öffnen des Explorers mit voreingestellten Werten für z.B. Ansicht-Einstellungen über einen Shortcut. Dazu müssen dem Shortcut die entsprechenden Parameter mitgegeben werden.

Diese Parameter können aus der nachfolgenden Tabelle entnommen werden.



Eine bequeme Methode, dem Shortcut den passenden Satz von Parametern mitzugeben, besteht darin, die Bedienoberfläche des Explorers wunschgemäß anzupassen, und dann die Einträge auf der Registerkarte Kommandozeilen Optionen zu aktualisieren und zu markieren. Über Ctrl.+C oder den Befehl Copy des Kontextmenüs können diese Einträge kopiert werden und dann im Eigenschaften-Dialog des Shortcuts eingefügt werden.

Die Bedienoberfläche des Explorers lässt sich benutzerspezifisch anpassen. Durch Ausblenden des **Objekt Baumes** und des **Remote Desktop** lässt sich z. B. eine Oberfläche vergleichbar derjenigen der eigenständigen Applikation **Layout Selector** herstellen.

Um eine Instanz des Explorers mit dieser Bedienoberfläche zu starten, kann man einen Shortcut anlegen, inkl. der entsprechenden Kommandozeilen Optionen



Die Parameter, die man für einen Windows Shortcut definieren kann, sind in der Anzahl begrenzt.



Wird eine Explorer Instanz über einen Shortcut mit einem Identparameter gestartet, so wird die benutzerspezifische Datei ApolloExplorer.ini NICHT überschrieben.

7.6.4 Gültige Kommandozeilen Optionen

Syntax: ApolloExplorer.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

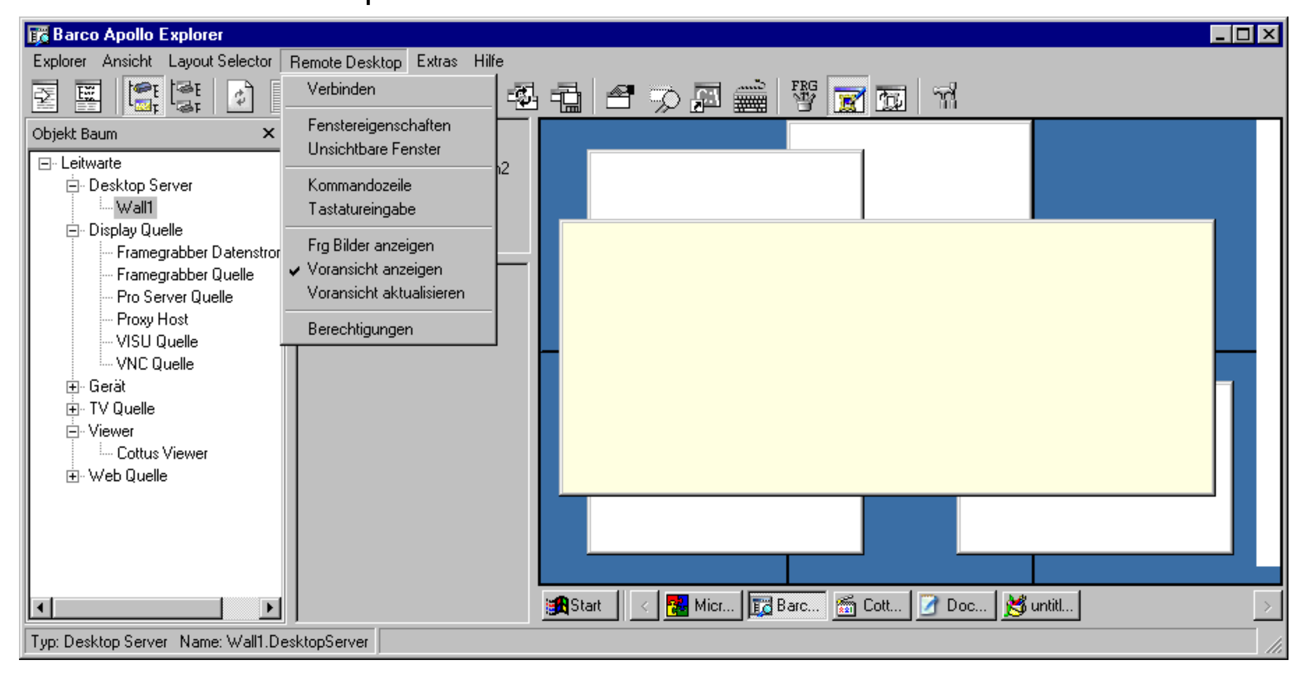
Option	Value	Meaning
/aspectratio, /asprat, /ar	0, 1	keep the aspect ratio of the remote desktop
/buttonpanel, /btnpnl, /bp	0, 1 (or left), 2 (or top)	hide layout button panel/show it on the left side/above the layout stack
/bytype, /bt	0, 1	view objects in the treeview by group/by type
/columnwidth1, /colw1, /cw1	<width>	width of the first column in the object list
/columnwidth2, /colw2, /cw2	<width>	width of the second column in the object list
/connection, /con, /c	0, 1	keep connection to the desktop server even if the remote desktop is not visible
/desktoplocked, /dsklock, /dl	0, 1	unlock/lock the remote desktop
/end		End the program
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/fullnames, /fn	0, 1	show short/full names in the object list
/height, /h	<height>	height of the main window
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts the Explorer assigning the specified name. If an Explorer with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/LayoutIconSize, /lis	0,1,2,3,4	0 no icons 1 small icons 2 medium icons 3 large icons 4 extra large icons
/layoutselector, /laysel, /ls	0, 1 (or left), 2 (or top)	hide the layout selector/show it on the left side/above the remote desktop
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/menubar, /mb	0, 1	hide/show the menu bar
/objecttree, /ot	0, 1 (or left), 2 (or top)	hide the objecttree/show it on the left side/above the object list

Option	Value	Meaning
/refresh, /r		refresh the object tree and object list
/remotedesktop, /remdsk, /rd	0, 1	hide/show the remote desktop
/select, /sel, /s	<node>\\<item>	Select the node in the object tree and the item in the object list. Node and Item are separated by \\.
/selectorlocked, /sellock, /sl	0, 1	unlock/lock the layout selector
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the Explorer.
/splitterbuttonsstack, /sbtnstk, /sbs	<position>	position of the splitter bar between layout button panel and the layout stack
/splitterposition, /splitpos, /sp	<position>	position of the splitter bar between the object tree and the object list
/splitterselectordesktop,/sseldsk, /ssd	<position>	position of the splitter bar between layout selector and the remote desktop
/splittertaskbardesktop, /stskbdsk, /std	<position>	position of the splitter bar between taskbar and the remote desktop
/stack, /st	0, 1	hide/show the layout stack
/statusbar, /sb	0, 1	hide/show the status
/taskbar, /tskbar, /tsk	0, 1 (or left), 4 (or bottom)	hide the taskbar/show it on the left side/below the remote desktop
/toolbar, /tb	0, 1	hide/show the toolbar
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window

7.7 Menü Hilfe

Das Hilfe Menü bietet über den Menüeintrag **Inhalt** Zugriff auf das Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfe.
Info zeigt die Information über die Software Version.

7.8 Menü Remote Desktop

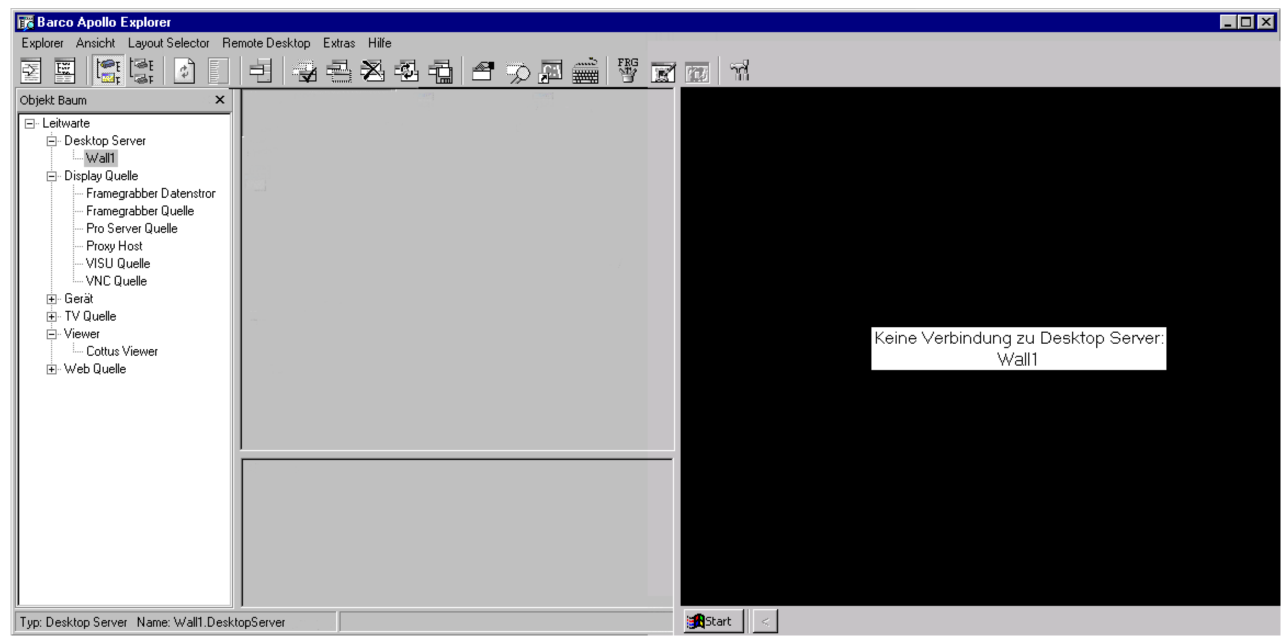


Der **Remote Desktop** ermöglicht es, von einer beliebigen Operator Workstation im Apollo Netz auf die die Display Wall zuzugreifen, Layouts zu laden und zu entladen, die Fenster zu manipulieren und die Änderungen in der Apollo Datenbank zu speichern.

Der **Desktop Server** stellt nach dem Start zunächst fest, welche Fenster momentan offen sind. Zu jedem Fenster werden u. a. **Titelzeile**, **Position** und **Größe** ermittelt. Diese Information wird ständig aktualisiert

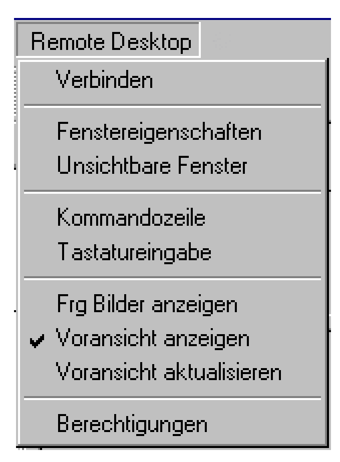
Die Fenster-Information wird auf den **Control Room Bus** geschrieben, und steht damit sofort dem **Remote Desktop** zur Verfügung.

Besteht keine Verbindung zwischen dem **Remote Desktop** und dem **Desktop Server**, so wird dies im Arbeitsbereich angezeigt:

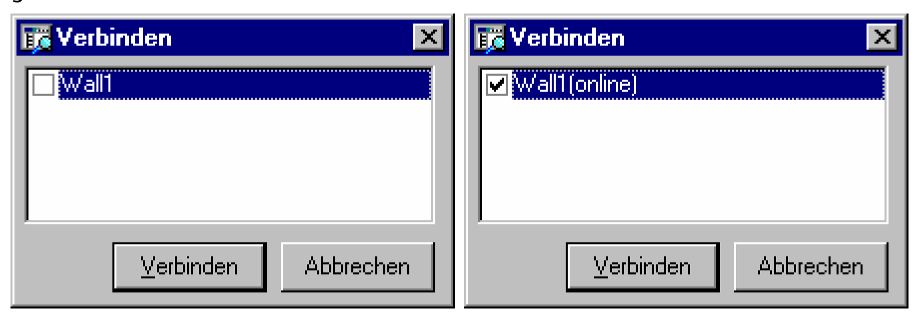


Um eine Display Wall steuern zu können muss zunächst die Verbindung zwischen **Remote Desktop** und **Desktop Server** hergestellt werden.

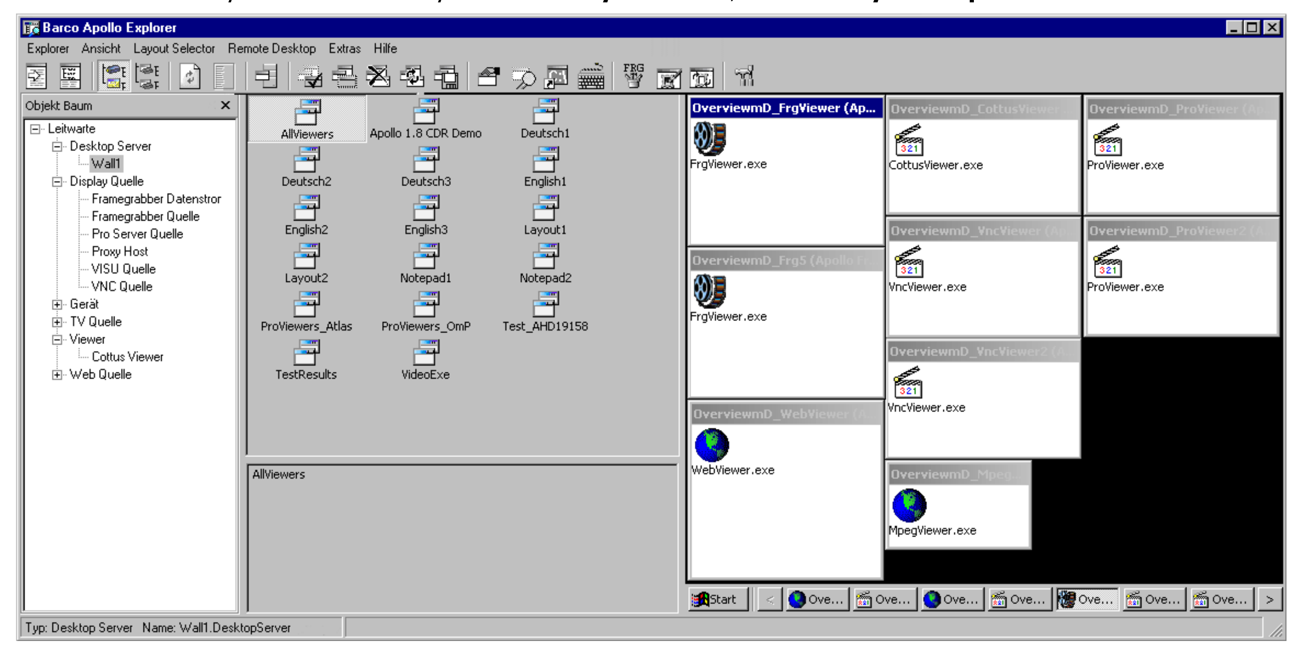
7.8.1 Verbinden



Durch Anwahl des Eintrags **Verbinden** im Menü **Remote Desktop** wird ein Dialog geöffnet. Hier sind alle Display Walls eingetragen, die im Apollo Projekt konfiguriert sind. Display Walls (**Desktop Server**), die gestartet sind und mit denen zu diesem Zeitpunkt Verbindung aufgenommen werden kann, werden durch den Zusatz **online** gekennzeichnet.

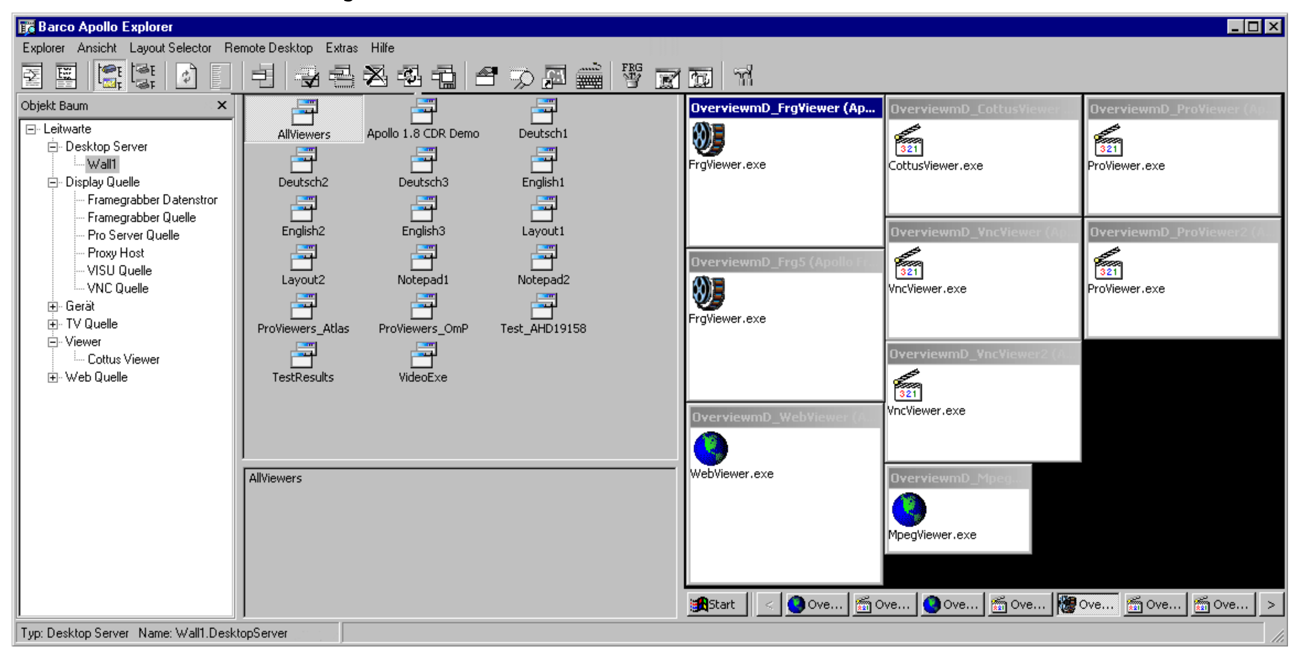


Nach Anwahl von **Verbinden** zeigt das Fenster auf der linken Seite den virtuellen Desktop und den **Layout Selector** mit den Symbolen für die Layouts in der **Layout Leiste**, und den **Layout Stapel.**



7.8.2 Virtueller Desktop

Der virtuelle Desktop zeigt für jedes sichtbare Fenster des Layouts eine Ersatzdarstellung. Die Layouts können mittels dieser Ersatzdarstellung auf der Display Wall geändert werden, vorausgesetzt, die entsprechenden Zugriffsrechte sind vorhanden. Wie auf der Display Wall werden die Fenster zusätzlich in einer virtuellen Taskleiste als Schaltfläche dargestellt.

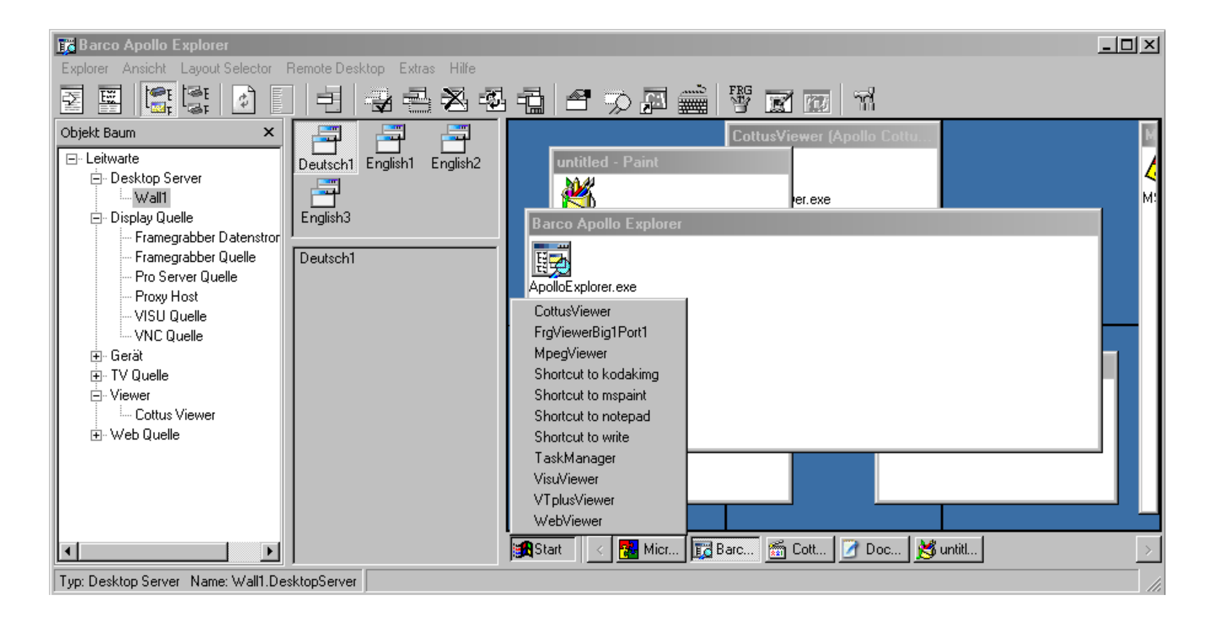


Die Mini-Fenster auf dem Desktop haben die Eigenschaften, die für die Fenster des Layouts auf der Display Wall definiert worden sind. Die Titelleiste der Mini-Fenster haben ebenso ein Kontextmenü wie der Inhalt des Fensters und die Schaltflächen in der Taskleiste. Der Titel des Fenster oder, sofern vorhanden, die Beschreibung des Fensters, erscheint als Tool Tipp. Zusätzlich erscheint die Beschreibung auch im Client Bereich des Fensters.

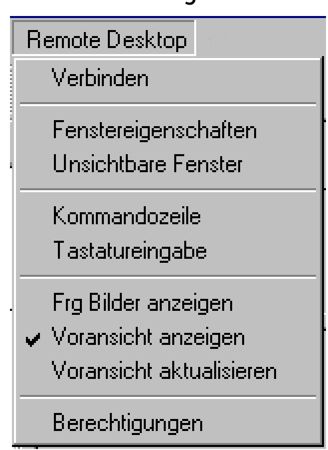
7.8.3 Taskleiste



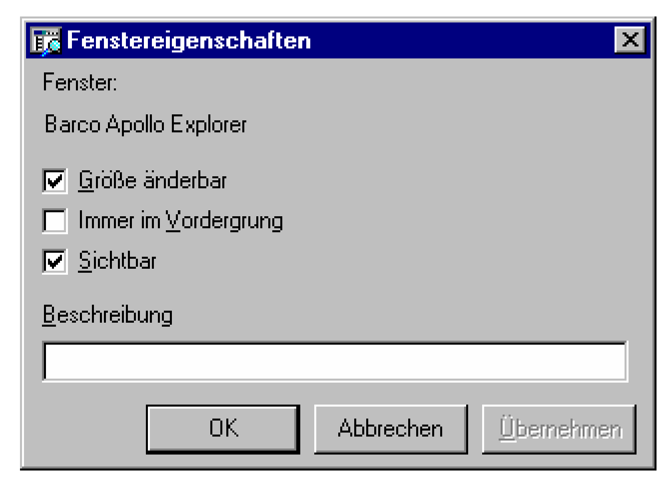
Die Schaltfläche **Start** in der Taskleiste listet alle in der Datenbank definierten Verknüpfungen auf. Klicken Sie auf die gewünschte Verknüpfung, um die Anwendung zu starten.



7.8.4 Fenstereigenschaften



Dieser Menüpunkt öffnet einen Dialog, in dem die Eigenschaften des gewählten Fenster des Layouts festgelegt werden können.



Die Option **Immer im Vordergrund** bedeutet, dass das Fenster immer über den anderen Fenstern angeordnet wird.

Größe änderbar bedeutet, dass die Größe des Fensters mit der Maus oder über das Systemmenü verändert werden kann, sowohl interaktiv mit der Fernbedienung als auch direkt auf der Display Wall. .

Über die **Sichtbar** Eigenschaft kann ein Fenster angezeigt oder verborgen werden. Ein verborgenes Fenster erscheint auch nicht mehr in der Task-Leiste

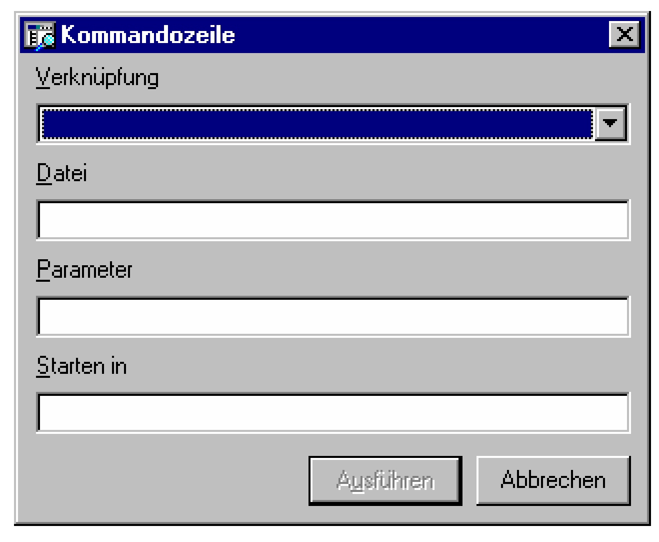
In das Feld Beschreibug kann ein erläuternder Text oder Kommentar zu dem Fenster eingegeben werden kann. Dieser Text wird als Tool Tipp sichtbar und beim Speichern im **Layout** gespeichert.

7.8.5 Unsichtbare Fenster



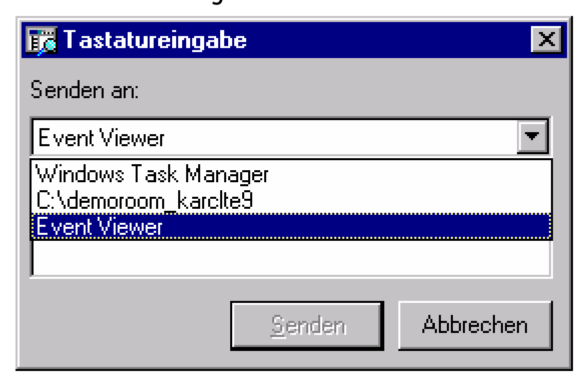
Hier werden die Programme angezeigt, die verborgen laufen. Selektieren Sie das gewünschte Programm und klicken Sie auf die Schaltfläche **Anzeigen**, um es in den Vordergrund zu holen.

7.8.6 Kommandozeile



Geben Sie hier das Kommando zum Start einer Applikation auf der Display Wall ein. Wählen Sie aus dem Listenfeld **Verknüpfung** die Verknüpfung des zu startenden Programms oder geben Sie es ein. Die Verknüpfungen, die gewählt werden können, sind diejenigen, die in der Layout Datenbank definiert worden sind. Das Feld **Datei** enthält den Namen des zu öffnenden Dokuments. Im Feld **Starten in** geben Sie das Verzeichnis an, in dem das Programm ausgeführt werden soll. Sollen noch Parameter übergeben werden, tragen Sie diese in das Feld **Parameter** ein.

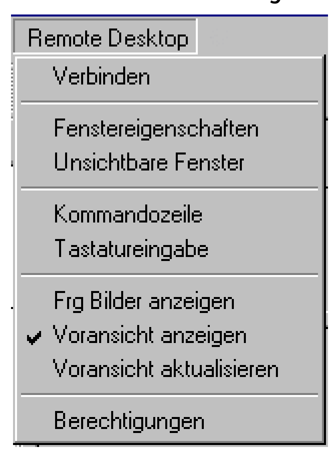
7.8.7 Tastatureingabe



Mit Hilfe eines Eingabedialogs können Sie Tastatureingaben an ein Fenster senden. Dabei wird die gleiche Syntax wie bei der VB Funktion SendKeys verwendet (siehe Kommandos per Tastatureingabe, d. h. für Sonderzeichen und Tastenkombinationen gibt es spezielle Zeichen.

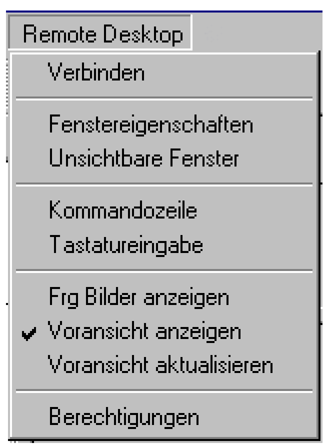
Wählen Sie das Fenster aus dem Listenfeld.

7.8.8 FRG Bilder anzeigen



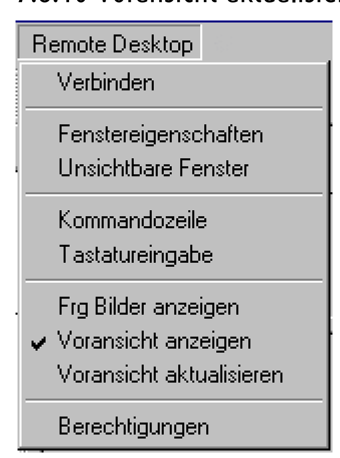
Dieser Befehl schaltet die Ansicht der Bitmaps zur Statusanzeige der Viewer an oder aus, vgl. 7.6.3.3 Registerkarte FRG Bilder

7.8.9 Voransicht anzeigen



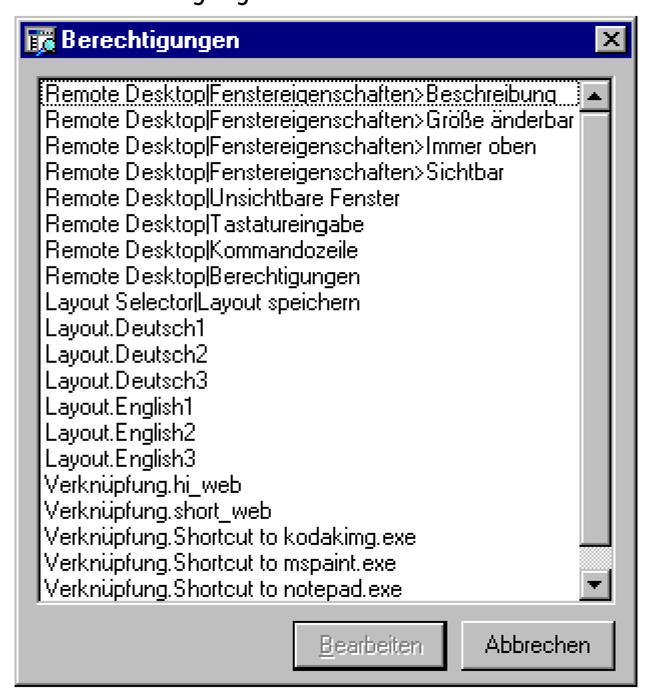
Dieser Befehl schaltet die Vorschau des Fensterinhalts in den Mini-Fenstern auf dem Remote Desktop an oder aus, vgl.. 7.6.3.2 Registerkarte Voransicht

7.8.10 Voransicht aktualisieren



Dieser Befehl aktualisiert sofort die Vorschau. Die Vorschau wird automatisch aktualisiert in den Intervallen, die auf der Registerkarte Voransicht im Menü **Optionen** eingestellt wurde, vgl.7.8.9 Voransicht anzeigen.

7.8.11 Berechtigungen



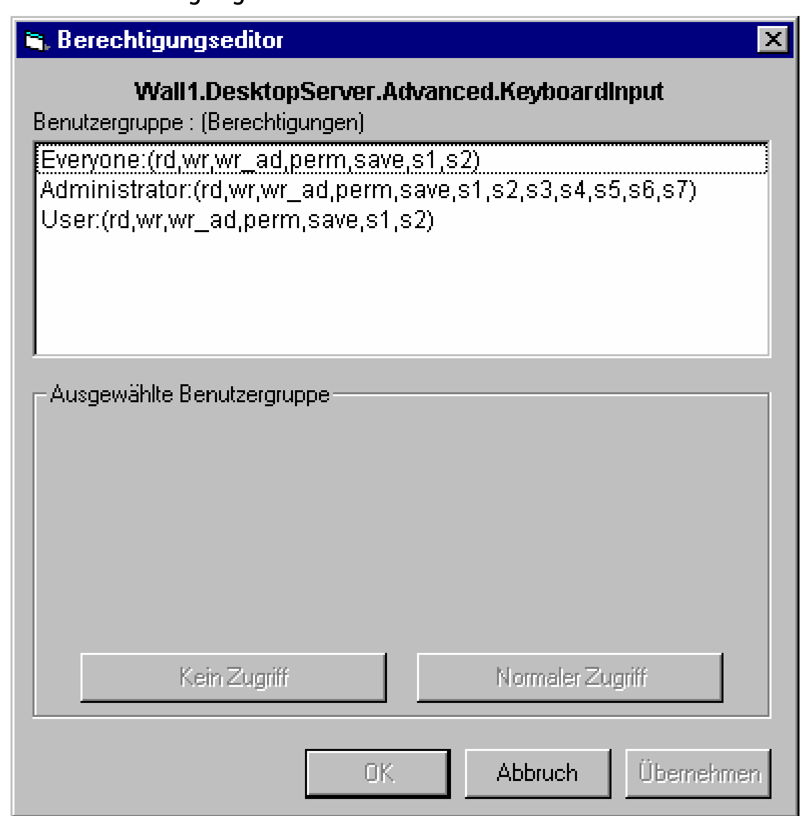
Über diesen Befehl können Sie die Zugriffsrechte für die Objekte vergeben und ändern. Das Fenster des Berechtigungseditors wird geöffnet, in dem sämtliche Objekte mit Zugriffsrechten aufgelistet sind.

Wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und drücken Sie die Schaltfläche **Bearbeiten**. Der **Berechtigungseditor** öffnet sich. Diesen Dialog können Sie auch über das Kontextmenü **der Regionen Tabulatoren** und der **Layout Schaltflächen** öffnen.



Weitere Informationen über die Vergabe und das Ändern von Zugriffsrechten finden Sie im Kapitel Security Provider.

7.8.12 Berechtigungseditor



Wählen Sie die gewünschte Benutzergruppe aus, um die spezifischen Zugriffsrechte und ihre Vergabe für ein Objekt angezeigt zu bekommen.

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Kein Zugriff**, um sämtliche Zugriffsrechte zu sperren. Um die Zugriffsrechte auf die Standardeinstellungen zurück zu setzen, wie sie in der **Datei AccessGroups.ini** spezifiziert sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Normaler Zugriff**. Um einzelne Berechtigungen zu vergeben oder zu entziehen, setzen bzw. entfernen Sie das Häkchen bei der gewünschten Aktion. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Zugriffsrechte der gewählten Benutzergruppe zu ändern. Drücken Sie **OK**, um die Berechtigungen zu ändern und den Dialog zu schließen. Drücken Sie **Abbruch**, um den Dialog ohne Änderungen zu übernehmen zu schließen.



Der Berechtigungseditor öffnet sich auch über den Befehl Berechtigungen im Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste) auf die Regionen Tabulatoren, auf die Layout Schaltflächen, und auf die Repräsentanten der Regionen im virtuellen Desktop.

7.8.13 Arbeiten mit dem Remote Desktop

Es ist empfehlenswert, für die Fenster auf der Display Wall feste Layouts zu definieren. Unter einem Layout versteht man dabei das Arrangement verschiedener Fenster in einer oder mehreren Regionen auf der Display Wall. Für jedes Fenster ist in einem Layout seine Position und seine Größe festgelegt.



Sind Regionen definiert, so bezieht sich die Position des Fensters im Layout auf die linke obere Ecke der Position.

Sind Regionen definiert und ausgewählt, so zeigt der virtuelle Desktop die Region an, nicht die gesamte Bildwand. Bei der Anordnung der Fenster ist dann darauf zu achten, dass auf der Bildwand die Fenster u. U. zusammen geschoben werden, damit sie in einer Region positioniert werden können.

.Jedes Fenster ist dabei durch den Namen in der Titelleiste bezeichnet. Solche Layouts werden mit bequem mit dem **Layout Editor** erstellt und in der Apollo Datenbank gespeichert.

Der **Remote Desktop** greift hierbei nicht auf die Apollo Datenbank zu, sondern auf den **Control Room Bus**, der zum einen auf die Apollo Datenbank zugreift und zum anderen ständig aktualisierte Informationen vom **Desktop Server** der Display Wall erhält bzw. an diesen weitergibt.

Zur Ausführung der nachfolgend beschriebenen Aktionen sind die entsprechenden Berechtigungen notwendig, z. B. ist es nicht möglich, auf die Schaltfläche eines Layouts zu klicken, wenn diese unsichtbar ist.

Stellen Sie die Verbindung zur Display Wall her.

Wählen Sie aus der **Layout Leiste** diejenigen Layouts aus, die geladen werden sollen

Das Laden eines Layouts rearrangiert eventuell bereits offene Fenster, oder startet zusätzliche Applikationen, wenn deren Fenster noch nicht vorhanden sind..

Es können mehrere Layouts gleichzeitig aktiv sein. Diese werden dann in einem Stapel verwaltet. Gehört ein Fenster zu mehreren Layouts, so wird seine Position und Größe durch das zuletzt aktivierte Layout, d. h. das oberste Layout, bestimmt.

Wird ein Layout entfernt, so werden die Fenster entsprechend den verbleibenden Layouts rearrangiert.

Mittels der Ersatzdarstellung auf dem virtuellen Desktop können die Fenster auf der Display Wall manipuliert, d. h. vergrößert, verkleinert, minimiert, maximiert oder geschlossen werden. Ist eine Region definiert, so kann das Verschieben der Fenster nur innerhalb der **Region** erfolgen.

Hierzu bedienen Sie sich der üblichen Mausinteraktionen auf dem virtuellen Desktop.

Zum **Starten** einer Applikation wählen Sie den Befehl **Bearbeiten|Kommandozeile.** Geben Sie die erforderlichen Parameter in den Dialog ein.

Zum Beenden einer Applikation können Sie deren Fenster mit den üblichen Mechanismen schließen. Sie können den Eintrag **Schließen** im System Menü verwenden oder den entsprechenden Eintrag im Kontextmenü des zugehörigen Buttons in der Taskleiste (rechter Mausklick).

Wenn Sie das Fenster einer Applikation schließen, wird meist auch die Applikation beendet. Bitte beachten Sie, dass manche Applikationen beim Beenden mit Hilfe eines Dialogs Benutzereingaben verlangen (Speichern etc). Solange sichergestellt ist, dass das Fenster den Fokus nicht verliert, können Sie Tastatureingaben an ein Fenster senden.

Zum Senden von Tastatureingaben an ein Fenster wählen Sie den Befehl **Bearbeiten|Tastatureingaben**. Geben Sie die Zeichen ein, die Sie an das Fenster schicken möchten.

Zur Anzeige der Voransicht in einem Viewerfenster dient der Befehl Remote Desktop|Voransicht anzeigen. Beim FRGViewer ist keine Voransicht möglich, jedoch kann mit Hilfe von Bitmaps der Status der Quelle angezeigt

werden. Über den Befehl Remote Desktop|Frg Bilder anzeigen werden die entsprechenden Bitmaps in den FRGVierwer Fenstern angezeigt.

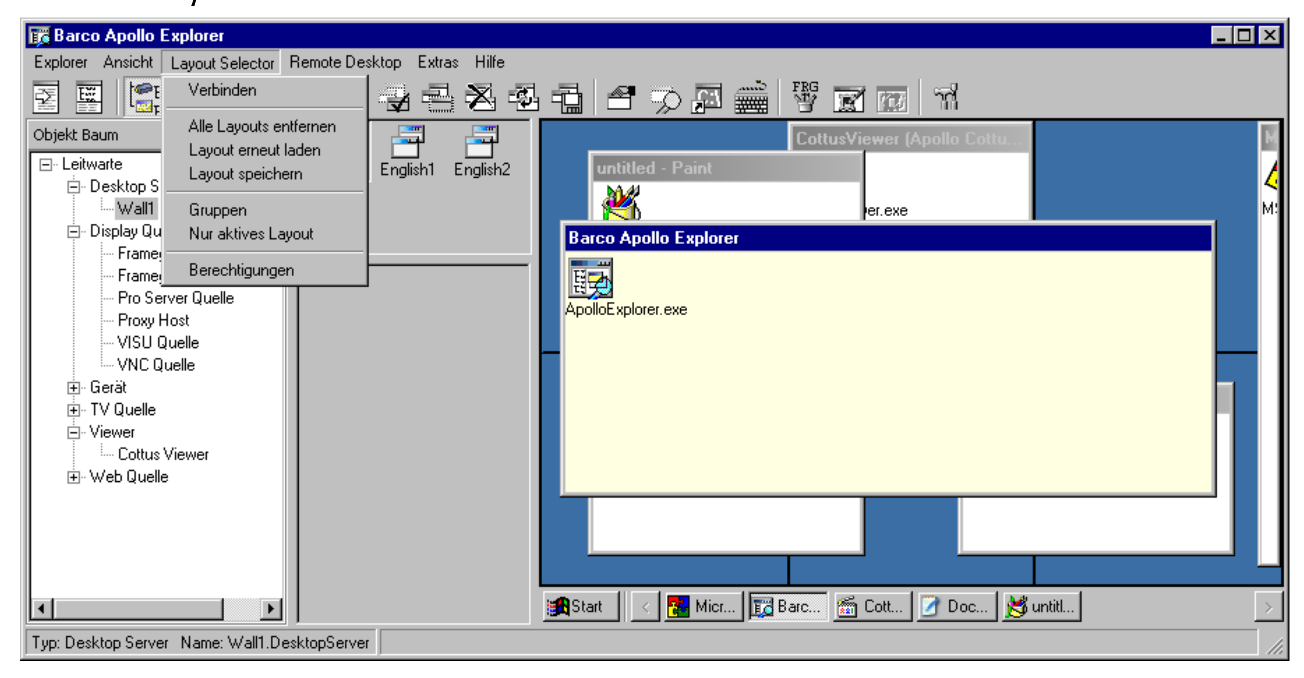
Seit Apollo 1.9 kann eine Quelle zur Laufzeit mit dem Viewer verbunden und angezeigt werden. Durch Anklicken der Schaltfläche Baumansicht Viewerquellen öffnet sich ein zweites Fenster, in dem alle Quellen in einer Baumstruktur aufgelistet sind, die in der Datei ViewerSources.ini und DigitalStreamSources.ini definiert sind. Ziehen Sie die gewünschte Quellen aus der Baumansicht in das Viewerfenster auf em Remote Desktop.



Eine Quelle kann nur dann in einem der Mini-Fenster abgelegt werden, wenn es eine Instanz des richtigen Viewers ist, so kann z.B. eine Quelle vom Typ "Generic Stream" nur in ein Fenster des Mpeg-Viewers gezogen werden.

Ablage in einem Nicht-Mpeg Viewer Fenster ist nicht möglich.

7.9 Menü Layout Selector



7.9.1 Layout Selector

Der **Layout Selector** erlaubt das bequeme Laden und Entfernen von Layouts auf einer verbundenen Display Wall. Die Layouts müssen zuvor im **Layout Editor** definiert und in einer Datenbank abgelegt werden.

Der **Desktop Server** stellt nach dem Start zunächst fest, welche Fenster momentan offen sind. Zu jedem Fenster werden u. a. Titelzeile, Position und Größe ermittelt. Diese Information wird ständig aktualisiert

Die Fenster-Information wird auf den **Control Room Bus** geschrieben, und steht damit sofort den dem **Layout Selector** zur Verfügung

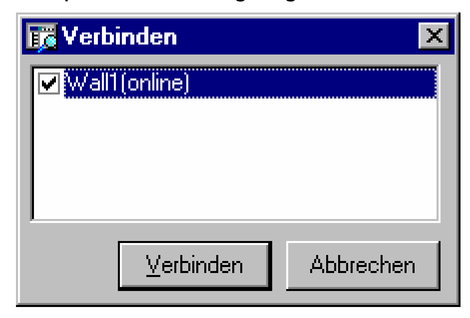
Werden im **Layout Editor** Änderungen in der Datenbank einer Display Wall gemacht, mit der der **Layout Selector** verbunden ist, so werden diese Änderungen über den **Control Room Bus** sofort wirksam.



Betreffen die Änderungen ein geladenes Layout, so muss das Layout zuerst entladen und dann wieder geladen werden, damit die Änderungen wirksam sind.

7.9.2 Verbinden

Beim Klicken auf den Menüpunkt öffnet sich ein Dialog, in dem alle **Desktop Server**, die vom **Control Room Bus** bedient werden, aufgelistet sind. Sind die **Desktop Server** gestartet, erscheint der Hinweis **online** hinter dem entsprechenden **Desktop Server**. Werden **Desktop Server** gestartet oder beendet, so werden diese Hinweise entsprechend hinzugefügt bzw. entfernt.



7.9.3 Alle Layouts entfernen

Dieser Befehl entfernt alle geladenen Layouts.

7.9.4 Layout erneut laden

Wurde ein Layout an der Display Wall manipuliert und soll es in seinem ursprünglichen Zustand wieder hergestellt werden, so muss es wieder neu geladen werden. Diese Funktionen vereint die Schaltfläche **Layout erneut laden**. In diesem Modus erscheinen der Schaltflächen auch der geladenen Layouts als nicht gedrückt. Durch Drücken der Layout Schaltfläche wird dann das Layout wieder geladen.



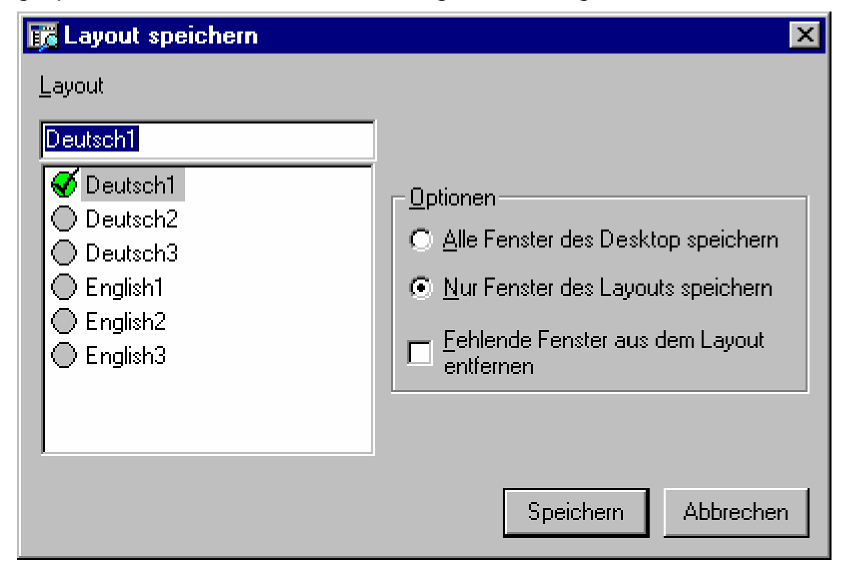
Der Befehl **Layouts erneut laden** erlaubt es, ohne zuvor erfolgtes Entladen des Layouts ein Layout erneut zu laden, d. h. die Fenster werden in ihrer ursprünglichen Anordnung re-arrangiert, ohne dass Applikationen geschlossen werden.

Werden im **Layout Editor** Änderungen in der Datenbank einer Display Wall gemacht, mit der der **Layout Selector** verbunden ist, so werden Änderungen an vorhandenen Layouts sofort wirksam. Neue Layouts bzw. gelöschte Layouts werden erst nach Neustart des **Layout Selectors** sichtbar.

7.9.5 Layout speichern

7.9.5.1 Speichern

Alle Änderungen, die an einem Layout durchgeführt worden sind, können in der freigegebenen Datenbank gespeichert werden. Es öffnet sich folgender Dialog:



Beim Speichern wird der Name des aktiven Layouts vorgeschlagen.

Sie können das Layout unter einem neuen Namen speichern und damit der Datenbank hinzufügen.

Soll das Layout unter dem gleichen Namen gespeichert werden, können Sie definieren, welche Änderungen gespeichert werden soll, ob z. B. neue Fenster mit in das Layout aufgenommen werden sollen (**alle Fenster des Desktop speichern)** (dann werden alle Fenster, die auf dem Desktop sind, in das Layout eingefügt), oder ob nur die Fenster des Layouts gespeichert werden sollen (**Nur Fenster des Layouts speichern**) oder ob geschlossene (fehlende) Fenster aus dem Layout entfernt werden sollen (**fehlende Fenster aus dem Layout entfernen**).

Das geladene Layout wird durch ein grünes Icon mit Häkchen angezeigt. Falls ein Layout nicht gespeichert werden darf (fehlendes Zugriffsrecht), erscheint das Layout mit einem durchgekreuzten roten Icon.



Wird ein Layout unter einem neuen Namen gespeichert, so ist nur die Option **alle Fenster des Desktops** verfügbar.



Layouts sollten nur dann überschrieben werden, wenn sie gerade geladen sind!

Folgende Eigenschaften eines Fensters werden gespeichert:

	Neues Fenster	**Fenster des geladenen Layouts**
Vollständiger Titel	Ja	Ja (unverändert)
Vollständiger Klassennamen	Ja	Ja (unverändert)
Verknüpfung	Nein	Ja (unverändert)
Position	Ja	Ja
Größe des Fensters	Ja	Ja
Fenster Status	Ja	Ja*
Beschreibung	Ja	Ja



Falls Sonderzeichen im Titel sind, muss das Layout anschließend mit dem **Layout Editor** nachbearbeitet werden, vgl. Kommandos per Tastatureingabe.

Auch die Verknüpfung muss über den **Layout Editor** definiert werden.

*)

Wurde ein Layout mit unsichtbaren Fenstern geladen (d.h. die entsprechenden Anwendungen wurden noch nicht gestartet), und wird dieses Layout dann anschließend als neues Layout gespeichert, so werden die unsichtbaren Fenster mit dem Fenster Status "minimiert" gespeichert, unabhängig davon, wie der "echte" Fensterstatus der jeweiligen Anwendungen in diesem Layout definiert ist.

Weisen Sie mit Hilfe des Layout Editors dann den korrekten Fensterstatus zu.

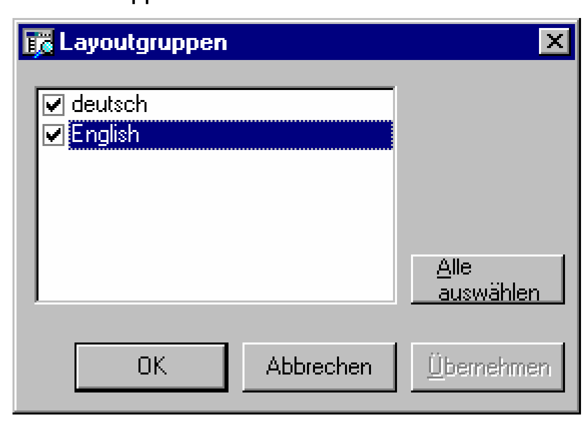


Unsichtbare Fenster eines Layouts werden mit dem Fensterstatus "minimiert" gespeichert.

Wird ein Layout als neues Layout gespeichert, so werden die Optionen auf der Registerkarte Erweitert (**Immer oben**, **Größe änderbar**, **Sichtbar, Titelzeile entfernen**) explizit gesetzt bzw. nicht gesetzt, je nachdem, welchen Zustand die jeweiligen Parameter gerade haben. Der Desktop Server kann die Optionen nicht unspezifiziert (grau) lassen, sondern speichert sie so, wie er sie gerade "sieht".

Ist die Datenbank für Änderungen gesperrt, weil z. B. ein **Layout Editor** aktiv ist, so muss sie zuvor von diesem für Änderungen durch den **Desktop Server** freigegeben werden. Dies geschieht über den Befehl **Datenbank speichern und Freigeben** im Menü **Bearbeiten** des **Layout Editors**.

7.9.5.2 Gruppen



Damit kann angegeben werden, ob alle Layouts gezeigt werden oder nur diejenigen, die zu einer bestimmten Gruppe gehören. Die Gruppenzugehörigkeit wird im **Layout Editor** festgelegt. Um nur die Layouts einer bestimmten Gruppe anzuzeigen, wählt man die entsprechende Gruppe im Menü **Layout Gruppe auswählen.** Die Selektion mehrerer Gruppen ist möglich.

In dem Menü-Eintrag werden alle Gruppen, die im **Layout Editor** definiert worden sind, aufgelistet. Werden im **Layout Editor** neue Gruppen definiert oder Gruppen entfernt, so werden die Menü Einträge vom **Control Room Bus** dynamisch aktualisiert

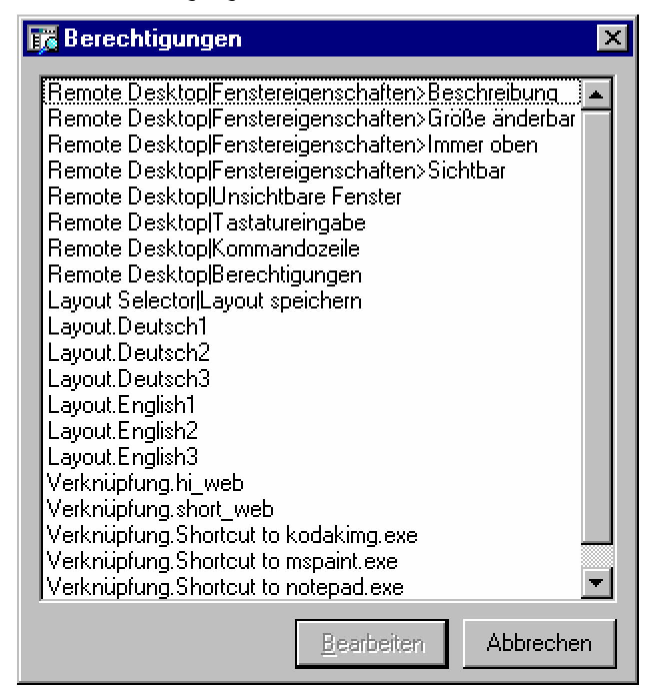
7.9.5.3 Nur aktives Layout

Das zuletzt geladene Layout kann mit Hilfe der Menü Schaltfläche **Nur aktives Layout anzeigen** angezeigt werden. In diesem Modus werden alle anderen Layouts entladen und vom Layout Stack entfernt. Nur die Schaltflächen des zuletzt aktivierten Layouts erscheint gedrückt.



Lädt man in diesem Modus ein Layout, dann werden alle anderen Layouts entladen!

7.9.5.4 Berechtigungen

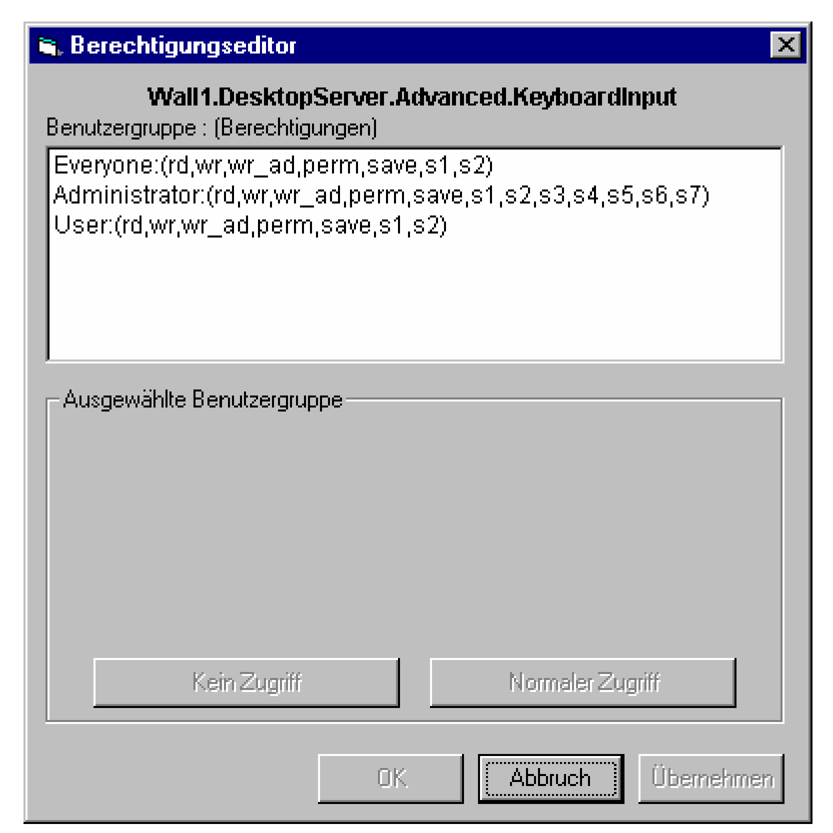


Über diesen Befehl können Sie die Zugriffsrechte für die Objekte vergeben und ändern. Das Fenster des Berechtigungseditors wird geöffnet, in dem sämtliche Objekte mit Zugriffsrechten aufgelistet sind.

Wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und drücken Sie die Schaltfläche **Bearbeiten**. Der **Berechtigungseditor** öffnet sich. Diesen Dialog können Sie auch über das Kontextmenü **Layout Schaltflächen** öffnen.



Weitere Informationen über die Vergabe und das Ändern von Zugriffsrechten finden Sie im Kapitel Security Provider.



Wählen Sie die gewünschte Benutzergruppe aus, um die spezifischen Zugriffsrechte und ihre Vergabe für ein Objekt angezeigt zu bekommen.

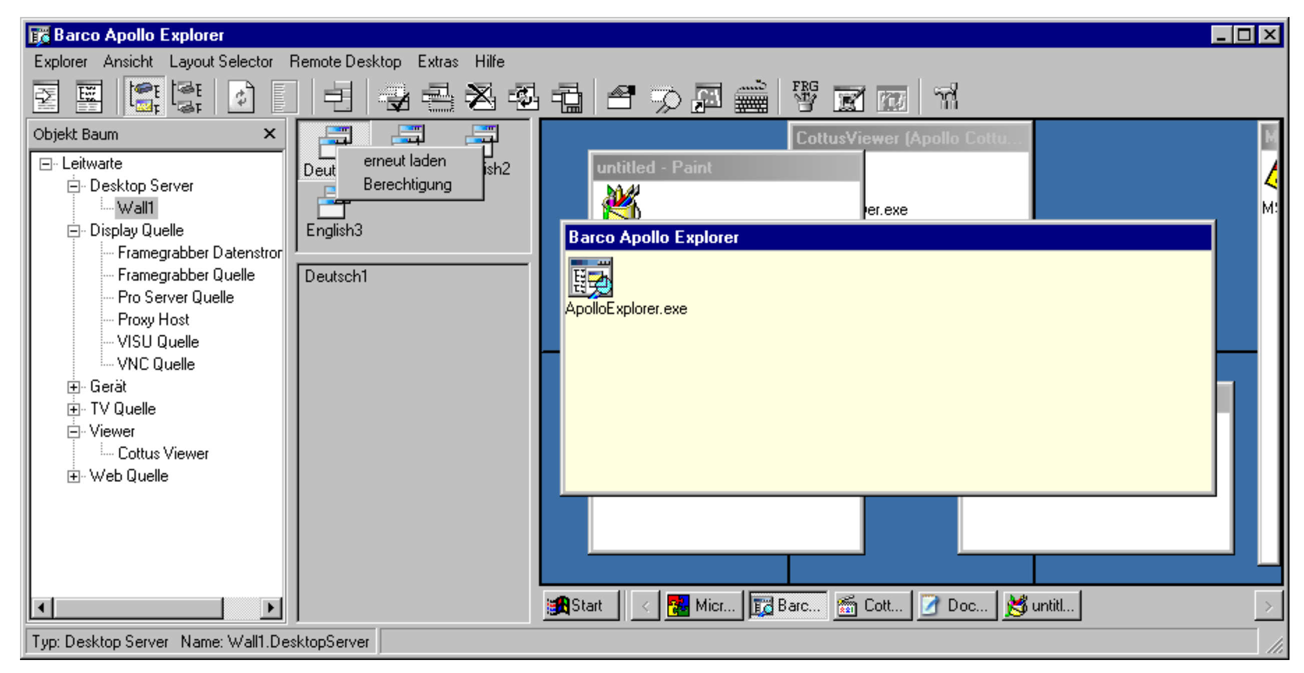
Drücken Sie auf die Schaltfläche **Kein Zugriff**, um sämtliche Zugriffsrechte zu sperren. Um die Zugriffsrechte auf die Standardeinstellungen zurück zu setzen, wie sie in der **Datei AccessGroups.ini** spezifiziert sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Normaler Zugriff**. Um einzelne Berechtigungen zu vergeben oder zu entziehen, setzen bzw. entfernen Sie das Häkchen bei der gewünschten Aktion. Drücken Sie auf **Übernehmen**, um die Zugriffsrechte der gewählten Benutzergruppe zu ändern. Drücken Sie **OK**, um die Berechtigungen zu ändern und den Dialog zu schließen. Drücken Sie **Abbruch**, um den Dialog ohne Änderungen zu übernehmen zu schließen.



Der Berechtigungseditor öffnet sich auch über den Befehl Berechtigungen im Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste) auf die Regionen Tabulatoren, und auf die Layout Schaltflächen

7.9.6 Kontextmenü

Der Klick mit der rechten Maustaste auf die Regionen Registerkarte oder auf die Schaltflächen der Layouts öffnet das Kontextmenü mit den Einträgen **erneut laden** und **Berechtigung**.



Diese Befehle entsprechenden den gleichnamigen Befehlen aus dem Menü **Layout Selector**

7.10 Die Werkzeugleiste des Explorer

Wie die Menüleiste, so ist auch die Werkzeugleiste des Explorers abhängig vom gewählten Knoten im Objekt Baum. Die Anzahl der Schaltflächen hängt davon ab, ob die Display Wall im Objekt Baum ausgewählt ist und somit der **Remote Deskto**p und der **Layout Selector** aktiv sind.

Die **Tooltipps** zeigen an, welche Funktion den Schaltflächen zugeordnet ist.

Da sämtliche Befehle, die über die Schaltflächen in der Werkzeugleiste gegeben werden können, auch über das Menü abgesetzt werden können, werden im folgenden die Schaltflächen nur durch die Zuordnung zum Menüpunkt erklärt. Alle weiteren Informationen sind bei den entsprechenden Menüeintragen zu finden.

Symbol	Bedeutung	Bemerkung
	Objekt Baum ausblenden	Vgl. Menü Ansicht
	Oben Toggle Button, ist Oben gedrückt, wechselt die Schaltfläche zu **Auf der linken Seite**	Vgl. Menü Ansicht
	Nach Typen	Vgl. Menü Ansicht
	Nach Gruppen	Vgl. Menü Ansicht
	Aktualisieren	Vgl. Menü Ansicht
	Vollständige Namen	Vgl. Menü Ansicht
	Desktop Server Verbinden	Vgl. Menü Remote Desktop, Layout Selector
	Nur aktives Layout	Vgl. Menü Layout Selector
	Layout Gruppen	Vgl. Menü Layout Selector
	Alle Layouts entfernen	Vgl. Menü Layout Selector
	Layout erneut laden	Vgl. Menü Layout Selector
	Layout speichern	Vgl. Menü Layout Selector
	Fenster Eigenschaften	Vgl. Menü Remote Desktop
	Unsichtbare Fenster	Vgl. Menü Remote Desktop
	Kommando Zeile	Vgl. Menü Remote Desktop
	Tastatur Eingabe	Vgl. Menü Remote Desktop

FRG	FRG Bilder anzeigen	Vgl. Remote Desktop
	Voransicht anzeigen	Vgl. Remote Desktop
	Voransicht aktualisieren	Vgl. Remote Desktop
	Optionen	Entspricht dem Menüpunkt Optionen im Menü Extras

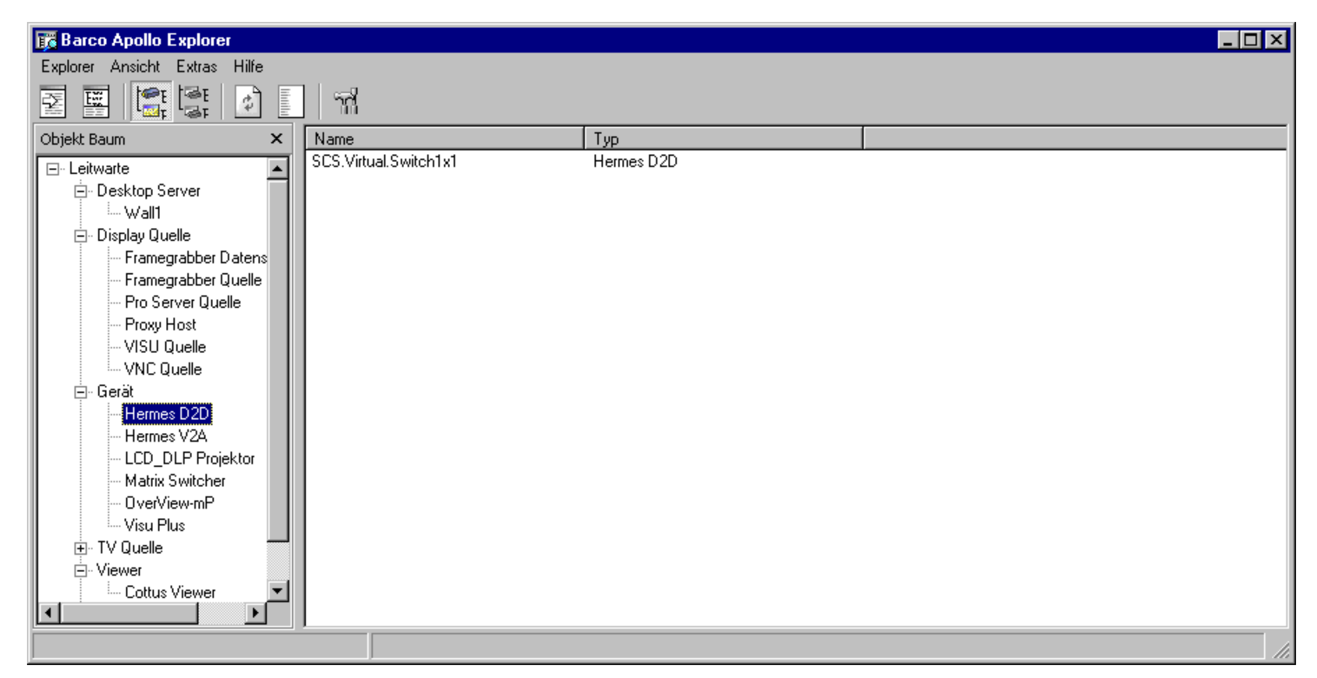
7.11 Der Device Manager im Explorer

Wird im Objekt Baum der Eintrag **Desktop Server|Display Wall** gewählt, so ergänzen sich die Menüleiste und die Werkzeugleiste um die Einträge und Funktionen von **Remote Desktop** und **Layout Selector**. Damit steht im Explorer die gesamte Funktionalität bereit, die in früheren Apollo Versionen in den eigenständigen Applikationen **Remote Desktop** und **Layout Selector** enthalten war.

Im Explorer ist auch die Funktionalität des **Device Managers** enthalten. Klickt man auf den + Knoten **Gerät**, so explodiert dieser Zweig zum TreeView aus dem **Device Manager.**



Hierzu ist es sinnvoll, den Objekt Baum nach Typen geordnet zu haben.



Klickt man auf den Namen des Gerätes, so öffnet sich der Dialog zum Steuern des Gerätes.



Der integrierte Device Manager im Explorer hat gegenüber der eigenständigen Applikation eine erweiterte Funktionalität: Durch das Anpassen des Kontextmenüs und die Mehrfachauswahl von Geräten ist es möglich, einen Befehl an alle Geräte zu schicken, z. B. alle Projektoren gleichzeitig einzuschalten.

Die Gerätesteuerung erfolgt über das Simple Network Management Protokoll (SNMP). Der Apollo **SNMP Manager** ist die Schnittstelle zwischen dem **Control Room Bus** und SNMP und bietet die Möglichkeit, ein SNMP-fähiges Gerät über eine Konfigurationsdatei zu integrieren. Hierbei werden den Elementen der **Control Room Database** gerätespezifische Eigenschaften, Parameter und Kommandos zugewiesen.

Der **SNMP Manager** läuft auf dem Rechner, auf dem die **Control Room Database** ist.



Die von Apollo unterstützten Geräte gehorchen alle dem Barco RC Agent.



Die Anwendung des **Device Managers** erfordert, dass der SNMP Agent installiert ist. Der SNMP Agent wird auf der gleichen CD-ROM bereit gestellt wie Apollo. Falls bereits ein SNMP Agent installiert ist, so ist dessen Version zu überprüfen. Führen Sie gegebenenfalls ein Upgrade auf die RC Agent Version durch, die auf der aktuellen Apollo CD-ROM mitgeliefert wird!

Im Objekt Baum werden alle Geräte aufgezeigt, die im **Apollo Project** vorhanden sind.

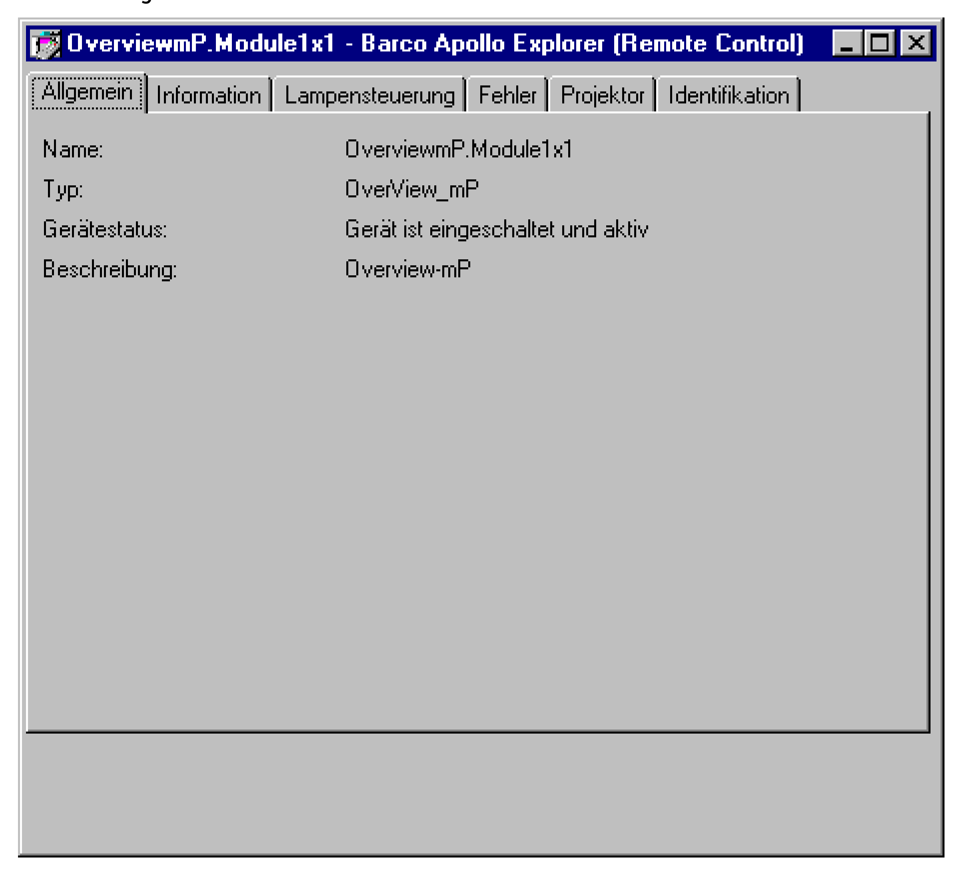
Es ist jedoch nicht möglich, damit die Konfiguration zu verändern, Geräte hinzu zu fügen bzw. aus dem **Apollo Project** zu entfernen.

Im Arbeitsbereich werden die Namen sämtlicher Geräte aufgelistet. Der Eigenschaften-Dialog eines Gerätes öffnet sich über einen Doppelklick auf den Namen des Gerätes bzw. über die Wahl **Eigenschaften** aus dem Kontextmenü (rechter Mausklick). Neben der statischen Information über Gerätetyp, Seriennummer, Firmware Version, Software Version zeigt er den aktuellen Zustand des Gerätes an und erlaubt, gerätespezifische Einstellungen zu verändern.

Im folgenden wird der Eigenschaften Dialog aller von Apollo unterstützten Geräte erklärt.

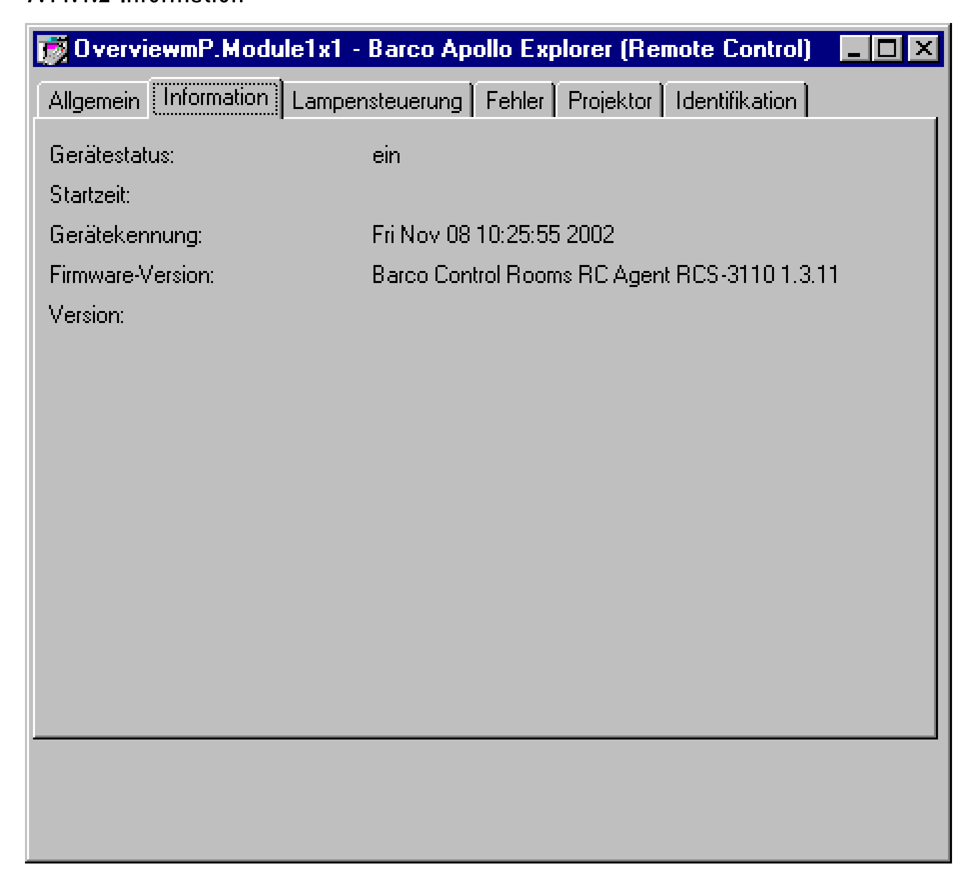
7.11.1 OverView-mP50

7.11.1.1 Allgemein



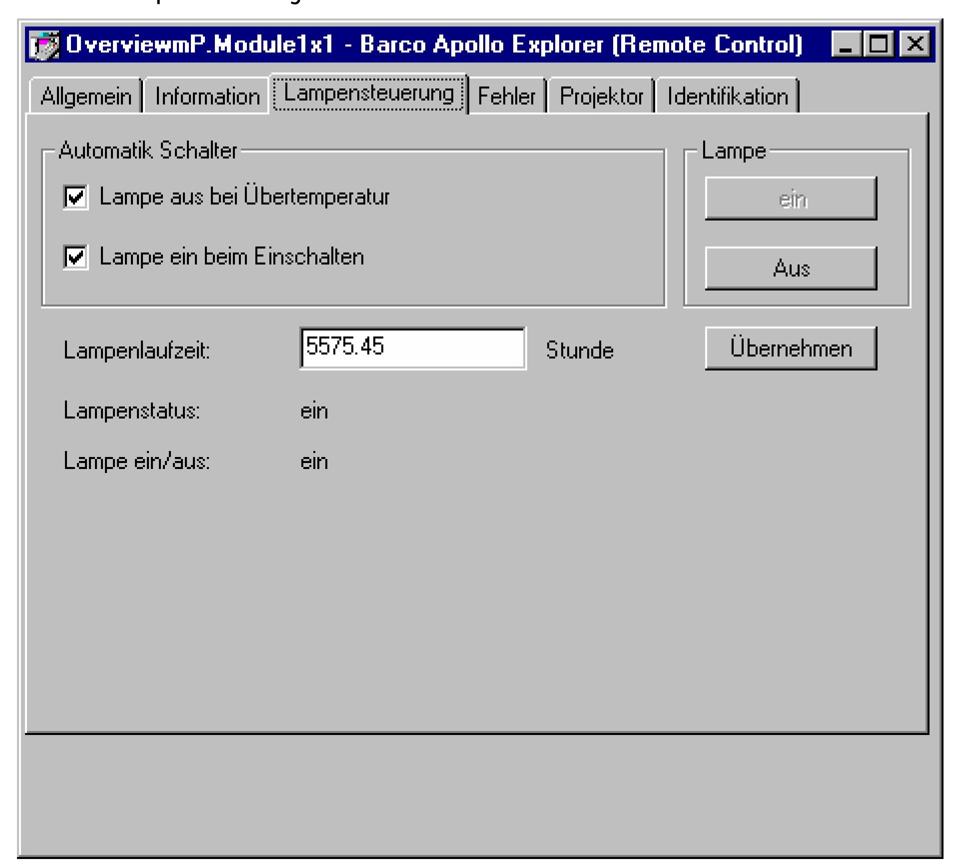
Name	Wird vom Control Room Configurator vergeben
Typ	Die Rückprojektionsmodule OverView-mP50 und Atlas67C4 haben den gleichen Bildgeber (OverView-mP)
Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät über den **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.1.2 Information



Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information, dass es sich um ein Projektionsmodul vom Typ OverView-mP50, Atlas67C4 handelt
Firmware-Version	Gibt die Firmware Version des Geräts an
Version	Liefert die Information über den SNMP Agent (Typ und Version)

7.11.1.3 Lampensteuerung

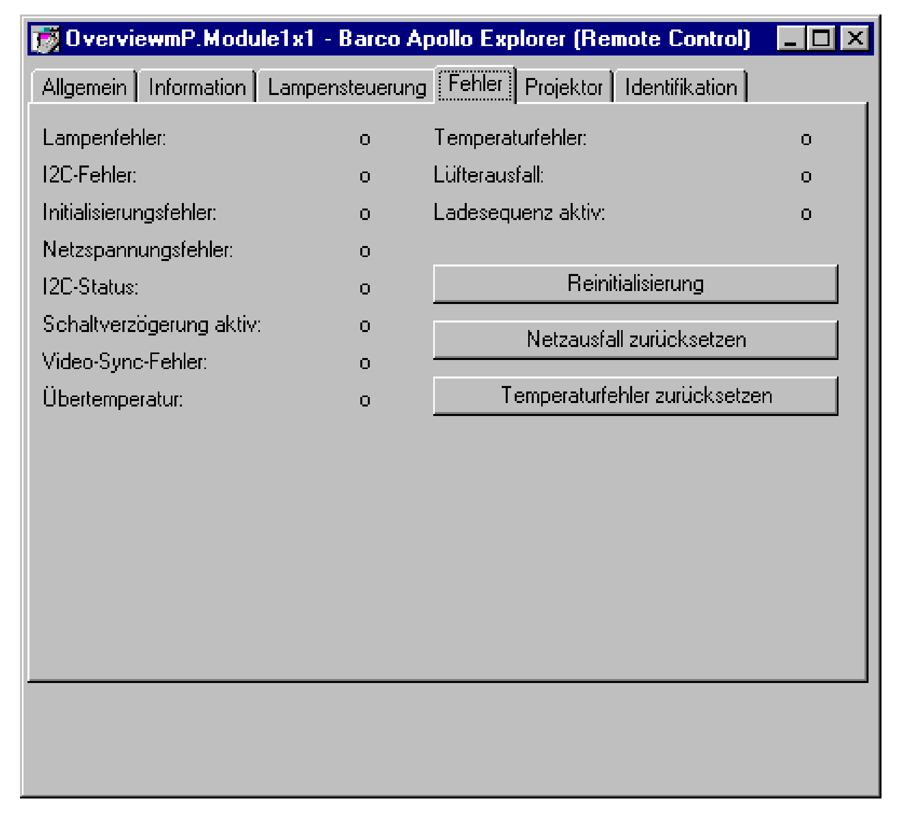


Automatik Schalter	Damit kann eingestellt werden, ob eine Lampe automatisch bei Erreichen einer bestimmten Temperatur abgeschaltet wird und ob die Lampe automatisch eingeschaltet wird, sobald Spannung anliegt
Lampe	Drücken der entsprechenden Schaltfläche schaltet die Lampe an bzw. aus. Die Schaltfläche **Ein** ist nur dann aktiv, wenn die Lampe aus ist. Entsprechendes gilt für die Schaltfläche **Aus**. Die Betriebsdauer der Lampe wird angezeigt. Das Editieren der Betriebsdauer darf nach einem Lampenwechsel
Lampenlaufzeit	Hier wird die aktuelle Lampenbetriebszeit angezeigt. Das Editieren der Betriebsdauer darf nur nach einem Lampenwechsel erfolgen! Zur Übernahme des neuen Wertes Drücken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen**
Lampenstatus	Liefert Auskunft über den Zustand der Lampe
Lampe ein/aus	Liefert Auskunft darüber, welchen Zustand die Lampe haben müsste. Hat bei ordnungsgemäßem Betrieb den gleichen Wert wie Lampenstatus.



Das Ändern der Lampenbetriebsdauer ist nur nach Auswechseln der Lampe erlaubt!

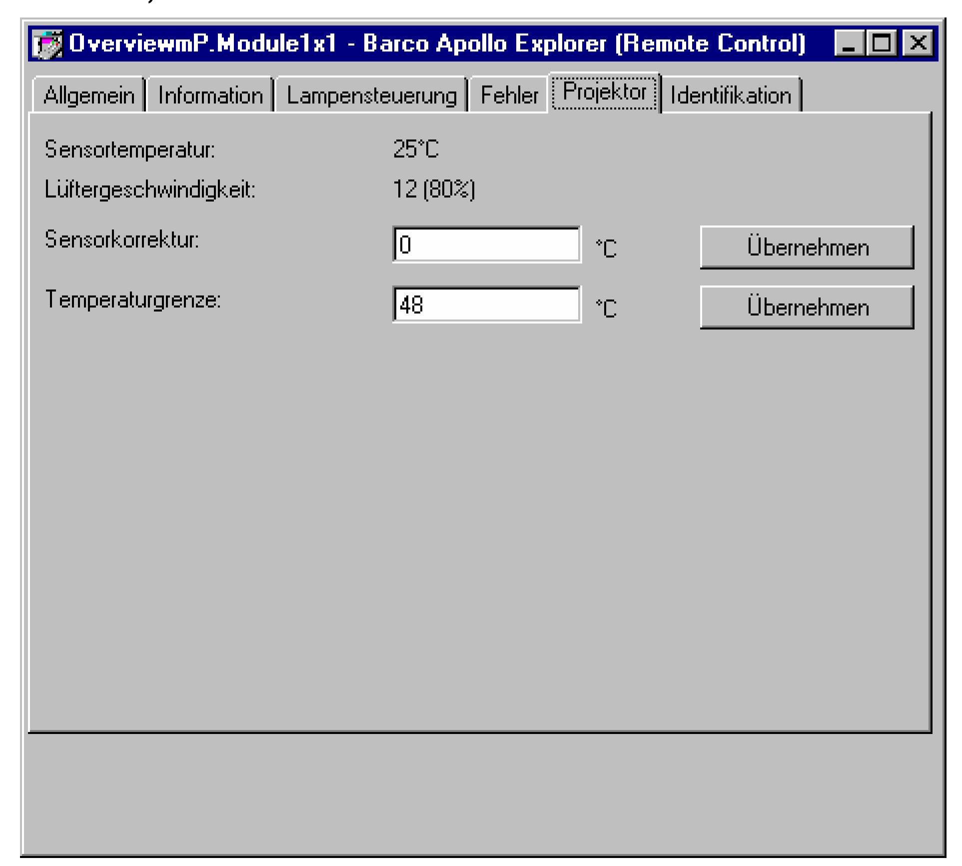
7.11.1.4 Fehler



Diese Registerkarte liefert Auskunft darüber, ob und welche Fehler aufgetreten sind. Im Fehlerfall ist in der entsprechenden Kontrollkästchen ein Häkchen gesetzt.

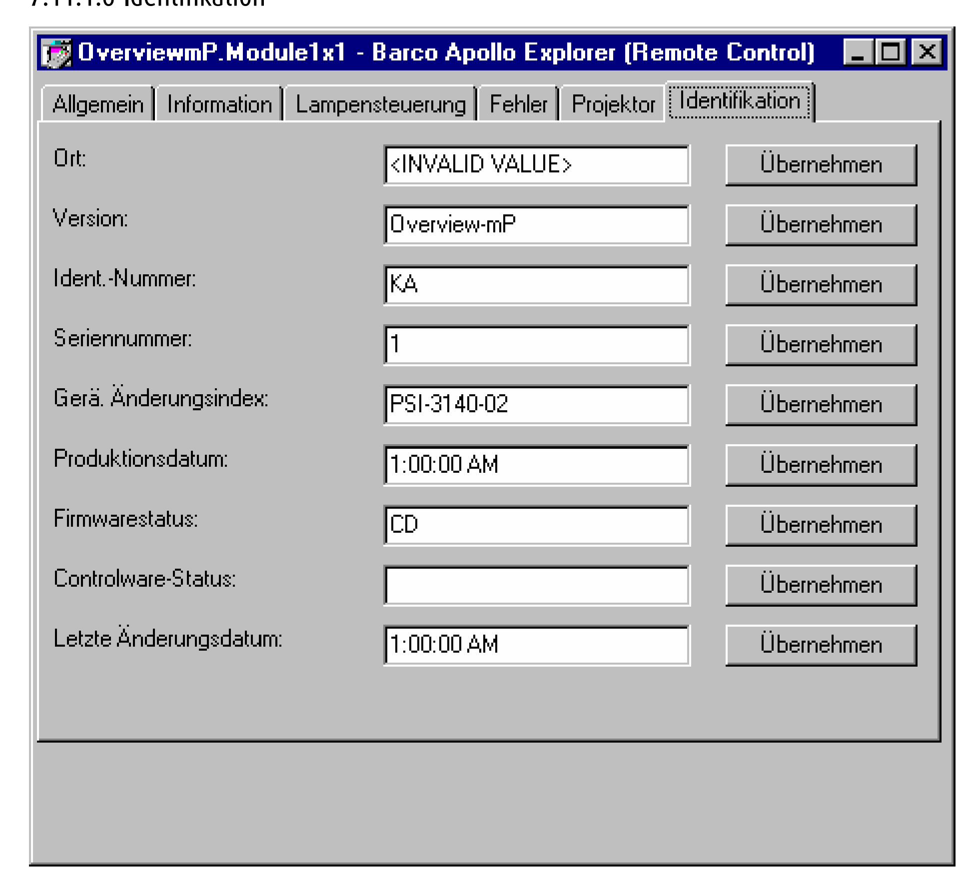
Lampenfehler	Lampe defekt
I2C Fehler	Fehler auf dem I2C Bus
Initialisierungsfehler	Lüfter konnte nicht initialisiert werden
I2C Status	Kommunikationsfehler auf dem I2C Bus
Schaltverzögerung aktiv	Lampenlatenzzeitzähler läuft noch
Video-Sync-Fehler	Kein Videotiming vorhanden
Übertemperatur	Temperatur höher als die Grenztemperatur
Temperaturfehler	Lampe wurde wegen Übertemperatur abgeschaltet
Lüfterausfall	Lüfter defekt
Ladesequenz aktiv	Tabellen werden initialisiert (Bildstörungen können auftreten)
Reinitialisierung	Drücken dieser Schaltfläche lädt die im EEPROM des Projektors gespeicherte Werte wieder in den RAM des Projektors
Netzausfall zurücksetzen	Wurde die Spannungsversorgung der Lampe unterbrochen, ist das Bit **Netzspannung ausgefallen** gesetzt, und ein erneutes Einschalten der Lampe ist erst nach Drücken dieser Schaltfläche möglich. Die Registerkarte **Error** (**Netzspannung ausgefallen**) liefert die Auskunft darüber, ob das Bit **Netzspannung ausgefallen**gesetzt ist.
Temperaturfehler zurücksetzen	Übersteigt die Temperatur den Grenzwert, so wird das Bit **Temperaturfehler** gesetzt. Die Registerkarte **Error** (**Temperaturfehler**) liefert die Auskunft darüber, ob das Bit **Temperaturfehler** gesetzt ist. Ist auf der Registerkarte **Lamp Control** die Option **Lampe aus bei Übertemperatur** gesetzt, so kann die Lampe erst dann wieder eingeschaltet werden, wenn das Bit **Temperaturfehler** zurückgesetzt worden ist.

7.11.1.5 Projektor



Sensortemperatur	Gibt Auskunft über die aktuelle Betriebstemperatur
Lüftergeschwindigkeit	Gibt Auskunft über die Lüfterdrehzahl
Sensorkorrektur	Hier gibt man zu Beginn Inbetriebnahme den Korrekturfaktor für den Temperatursensor ein
Temperaturgrenze	Hier wird die zulässige Höchsttemperatur angegeben

7.11.1.6 Identifikation

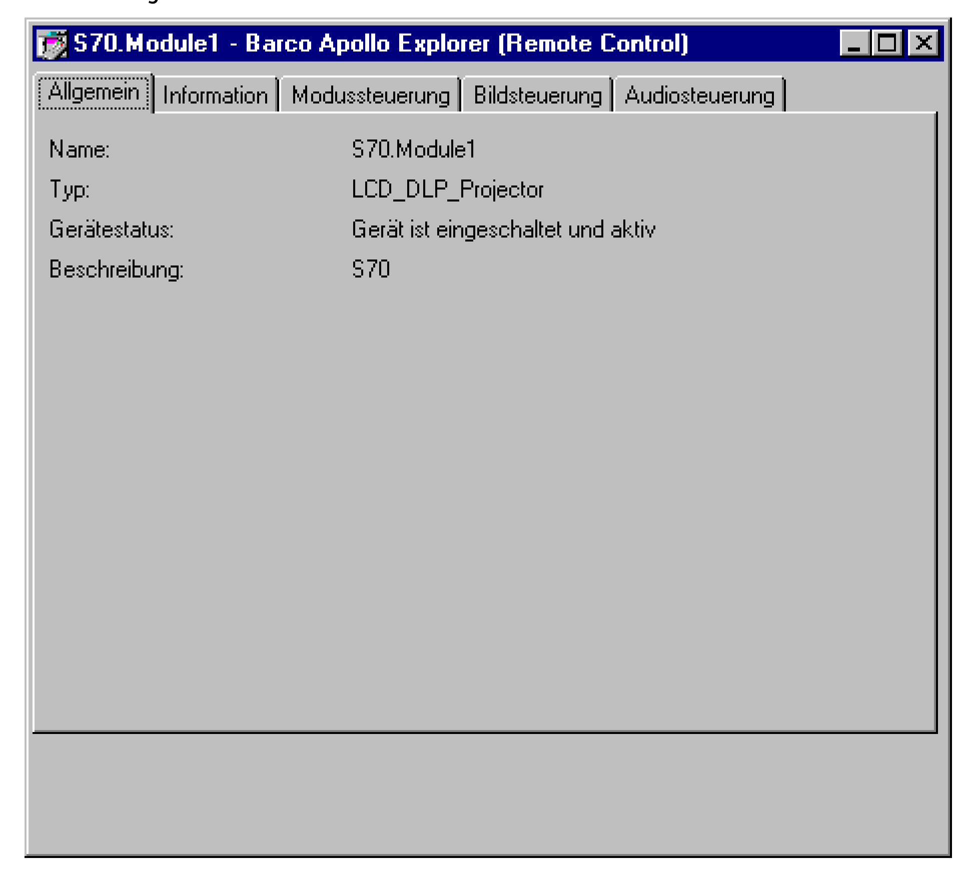


Diese Registerkarte gibt Auskunft über den "Fingerabdruck" des Gerätes. Werden im Feld irgendwelche Änderungen durchgeführt, sind sie in die entsprechenden Textfelder einzutragen!

IdLocation	Gibt Auskunft über den Produktionsstandort
IdVersion	Gibt Auskunft über Version des Projektors
IdIdentnummer	Informiert über die Identnummer des Gerätes
IdSeriennummer	Informiert über die Seriennummer des Gerätes
IdGAEIndex	Gibt Auskunft über den Geräteänderungsinces
IdProductionTime	Informiert über den Zeitpunkt der Produktion
IdFMWStatus	Gibt Auskunft über den Firmware Status
IdCTWStatus	Gibt Auskunft über den Controlware Status
IdLastModifcationTime	Informiert über den Zeitpunkt der letzten Änderung

7.11.2 LCD_DLP Projektoren

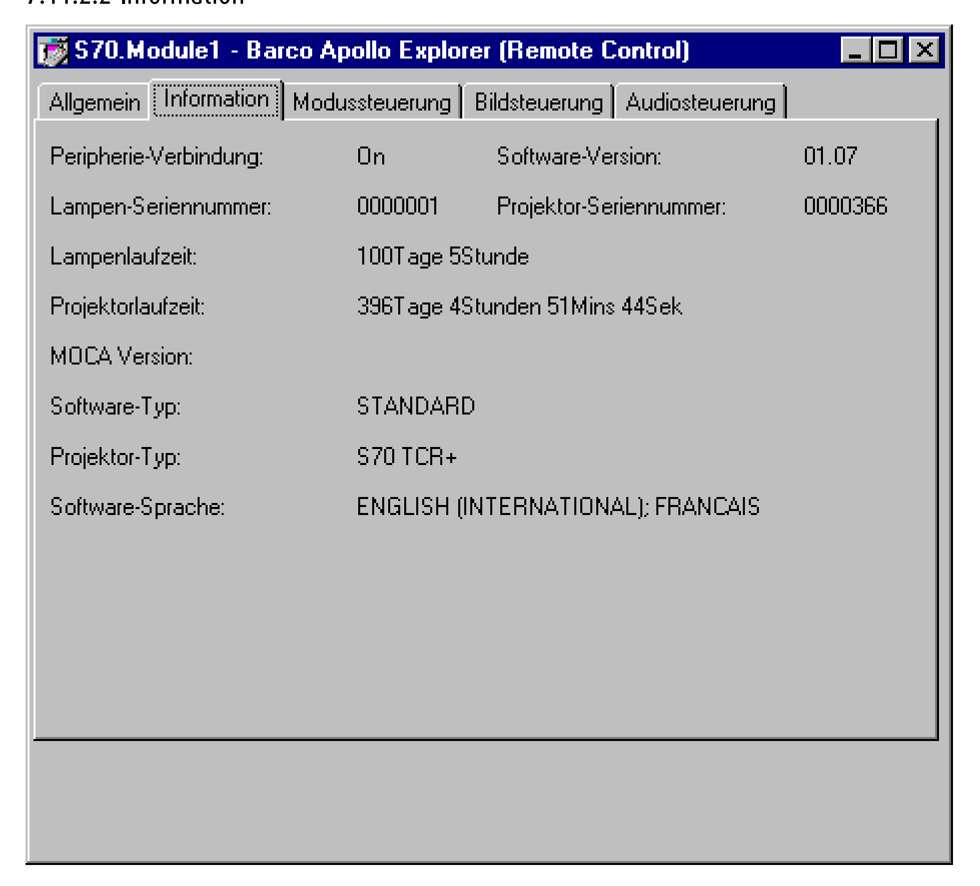
7.11.2.1 Allgemein



Auf dieser Registerkarten finden sich allgemeine Informationen über das Gerät

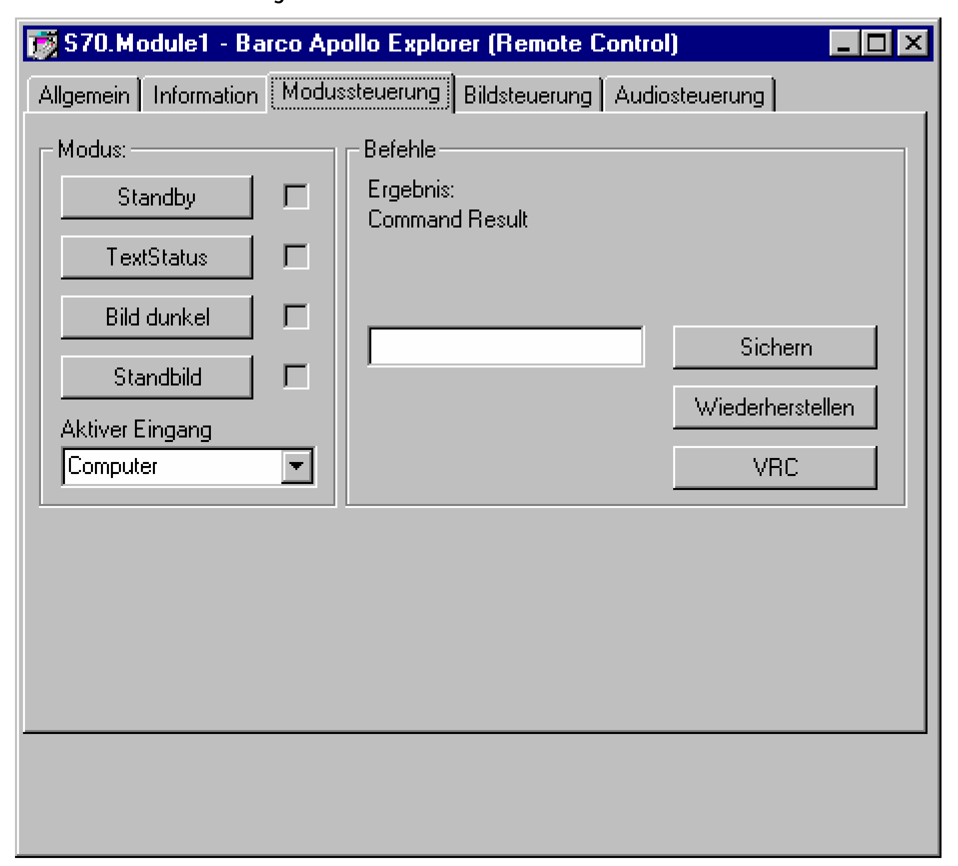
Name	Name des Gerätes
Typ	Alle BR6xxx, BG6xxx Projektoren sowie die Projektionsmodule S70 und Atlas CS4 sind vom Typ LCD_DLP_Projector
Gerätestatus	Hier wird angezeigt, ob das Gerät vom **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.2.2 Information



Peripherie-Verbindung	Angabe, ob eine Peripherie-Verbindung existiert
Lampen-Seriennummer	Angabe der Seriennummer der Lampe
Lampenlaufzeit	Angabe der Lampenbetriebszeit
Projektorlaufzeit	Angabe der Projektorbetriebszeit
MOCA Version	Angabe der MOCA Version
Software-Typ	Angabe der Software
Projektor-Typ	Angabe des Projektortyps
Software-Sprache	Angabe der Sprache der Menüführung
Software-Version	Angabe der Software Version
Projektor-Seriennummer	Angabe der Seriennummer des Projektors

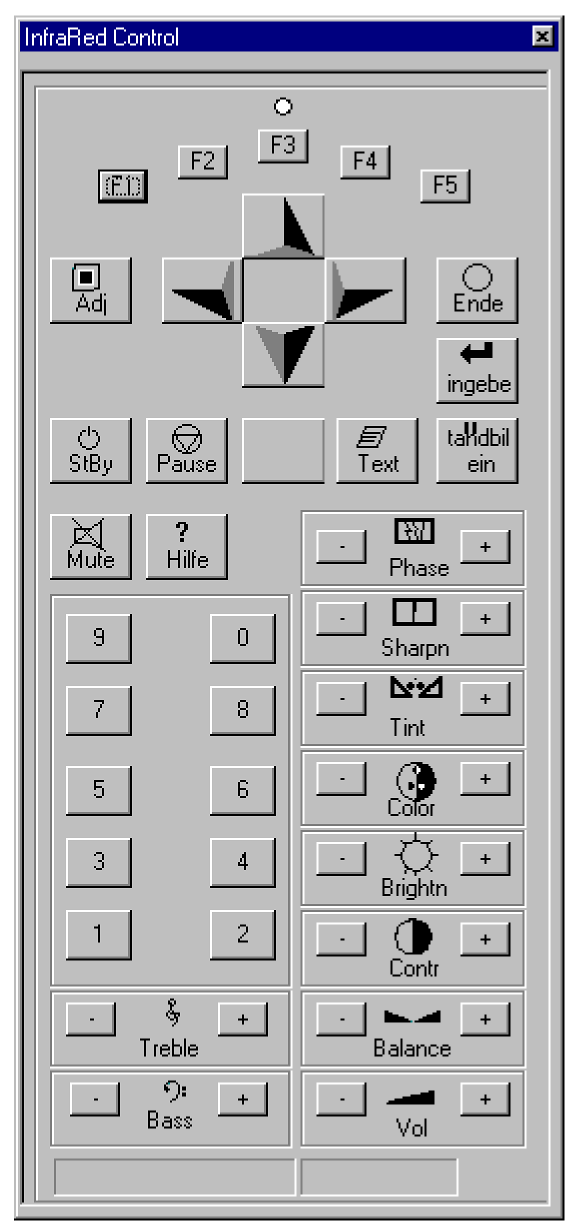
7.11.2.3 Modussteuerung



StandBy	Schaltet den Projektor in den Standby Modus bzw. schaltet Projektor ein
Textstatus	Schaltet den Textmodus aus oder ein
Bild dunkel	Schaltet das Display dunkel bzw. startet die Bildwiedergabe erneut
Standbild	Stoppt oder startet den Standbild-Modus
Aktiver Eingang	Auswahl des aktiven Eingangs

7.11.2.4 Befehle

Alle Geräte vom Typ LCD_DLP_Projector können über eine IR Fernsteuerung bedient werden. Drückt man auf die **–VRC** Schaltfläche, so erscheint ein 1:1 Abbild der **IR Fernbedienung**. Es lassen sich folgende Einstellungen vornehmen:



Funktionstasten F1, F2, F3, F4, F5	Hierbei handelt es sich um anwenderprogrammierbare Tasten mit direktem Zugriff auf fast alle Einstellfunktionen.
Adj-Taste	Aufrufen oder Beenden des Einstellmodus
Exit Taste	Rückwärtsgehen im Menübaum des Einstellmodus bzw. Verlassen des Einstellmodus
Enter-Taste	Aufrufen des Einstellmodus sowie Bestätigung einer Einstellung bzw. Anwahl im Einstellmodus
Cursor Tasten	Zur Menüauswahl im Einstellmodus und für Korrekturen von Einstellungen, die eine kontinuierliche Verstellung erfordern
Standby-Taste	Ein- und Ausschalten des Projektors bei eingeschaltetem Netzschalter

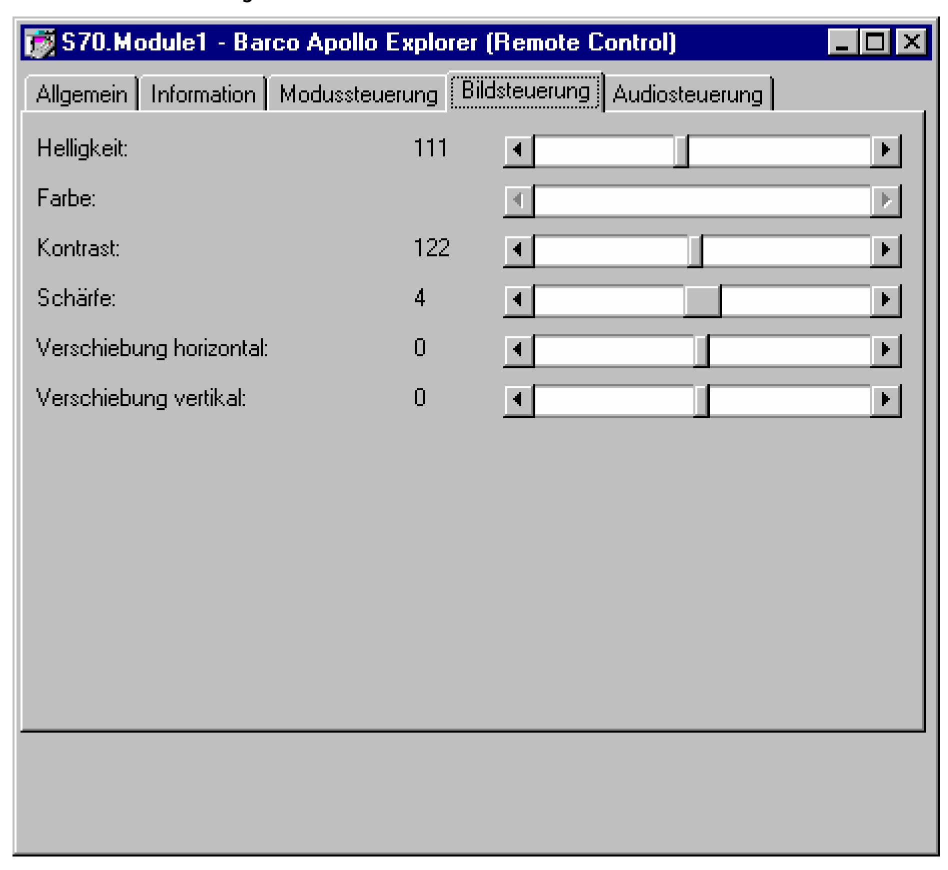
Pause	kurzzeitige Unterbrechung der Projektion. Das Bild wird nicht mehr angezeigt, alle Spannungen für eine sofortige Projektion liegen jedoch an.
* (Auswahltaste)	direkter Zugriff auf die Funktionen Zoom, Focus, Shift
Txt	Nur während des Betriebs aktiv. Mit ihr kann die während des Änderns von Bild- oder Tonparametern erscheinende Balkenskala ab- und wieder zugeschaltet werden.
Freeze	Standbildwiedergabe des angezeigten Bildes
Stumm	schaltet den Ton stumm oder wieder zu
Hilfe	ruft das Hilfemenü auf
Zifferntasten 1-9	direkte Eingangsanwahl, Eingabe der Adresse eines Projektors
Phase, Schärfe, Tint, Farbe, Helligkeit, Kontrast	Bildeinstellungen zur Bildwiedergabe nach Wunsch. Druck auf **<** verringert, Druck auf **>** vergrößert den eingestellten Wert
Höhen, Bass, Balance, Lautstärke	Audioeinstellung zur Tonwiedergabe nach Wunsch. Drücken auf **<** verringert, drücken von **>** vergrößert den eingestellten Wert

Über die **Virtual IR Control** gelangt man auch in den Einstellmodus und damit in alle Menüs zur Veränderung der Quellenparameter, Bild- und Toneinstellungen sowie der geometrischen Einstellung. Der Einstellmodus ist ausführlich im Benutzerhandbuch des Gerätes beschrieben.

Die vorgenommenen Änderungen können gespeichert (**Sichern**) oder aus einer Datei eingelesen (**Wiederherstellen**) werden. Speichern bzw. Laden der Einstellungen erfolgt über Speichern in / Laden aus einer Binärdatei, die auf einem dem Projektor angeschlossenen Rechner abgelegt ist.

Eine ausführliche Beschreibung und Funktion der Bedienelemente ist im jeweiligen Benutzerhandbuch des Gerätes zu finden.

7.11.2.5 Bildsteuerung

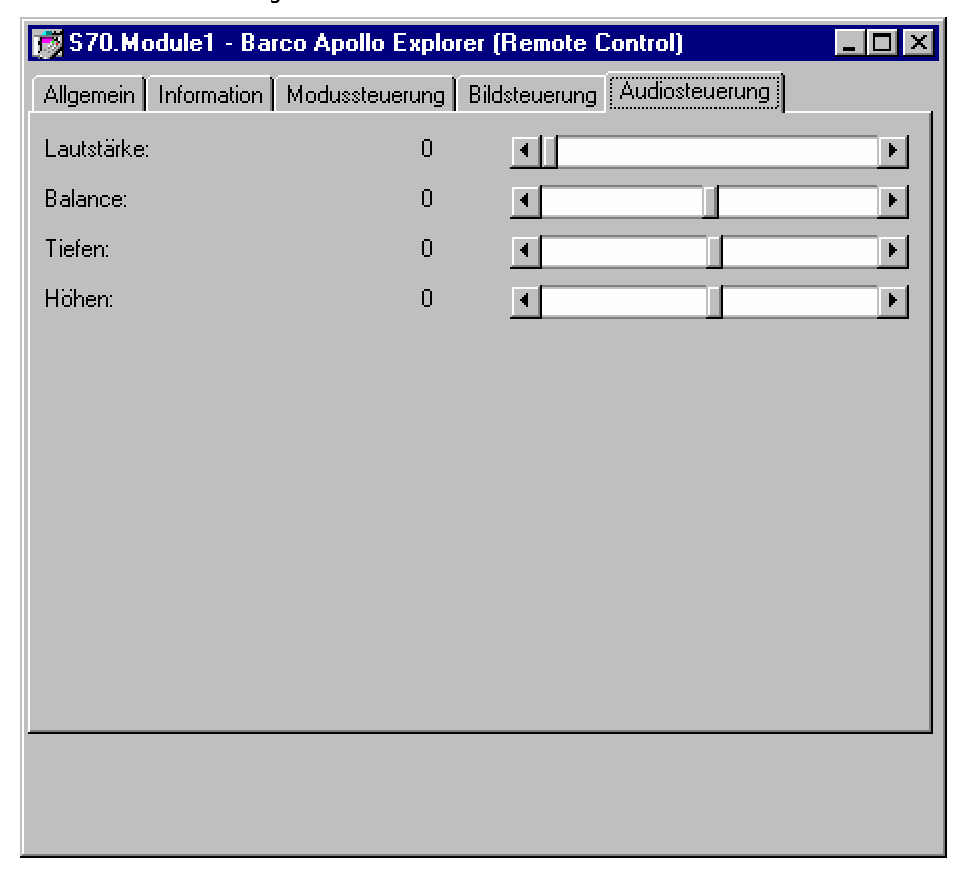


Hier kann man die Einstellungen der Bildparameter der Signalquelle vornehmen, wie sie auch über die entsprechenden Tasten auf der virtuellen IR Fernbedienung vorgenommen werden können. Der aktuell eingestellte Wert wird angezeigt.

Ist eine Option nicht verfügbar, so ist der Schiebregler nicht aktiv.

Helligkeit	Erhöhung oder Erniedrigung der Bildhelligkeit
Farbe	Die Änderung der Farbsättigung (Farbintensität) ist nur möglich bei Video und S-Video
Kontrast	Erhöhung oder Erniedrigung des Kontrastes
Schärfe	Zeichnet die Konturen mehr oder weniger scharf
Verschiebung horizontal	Bild wird horizontal verschoben
Verschiebung vertikal	Bild wird vertikal verschoben

7.11.2.6 Audiosteuerung



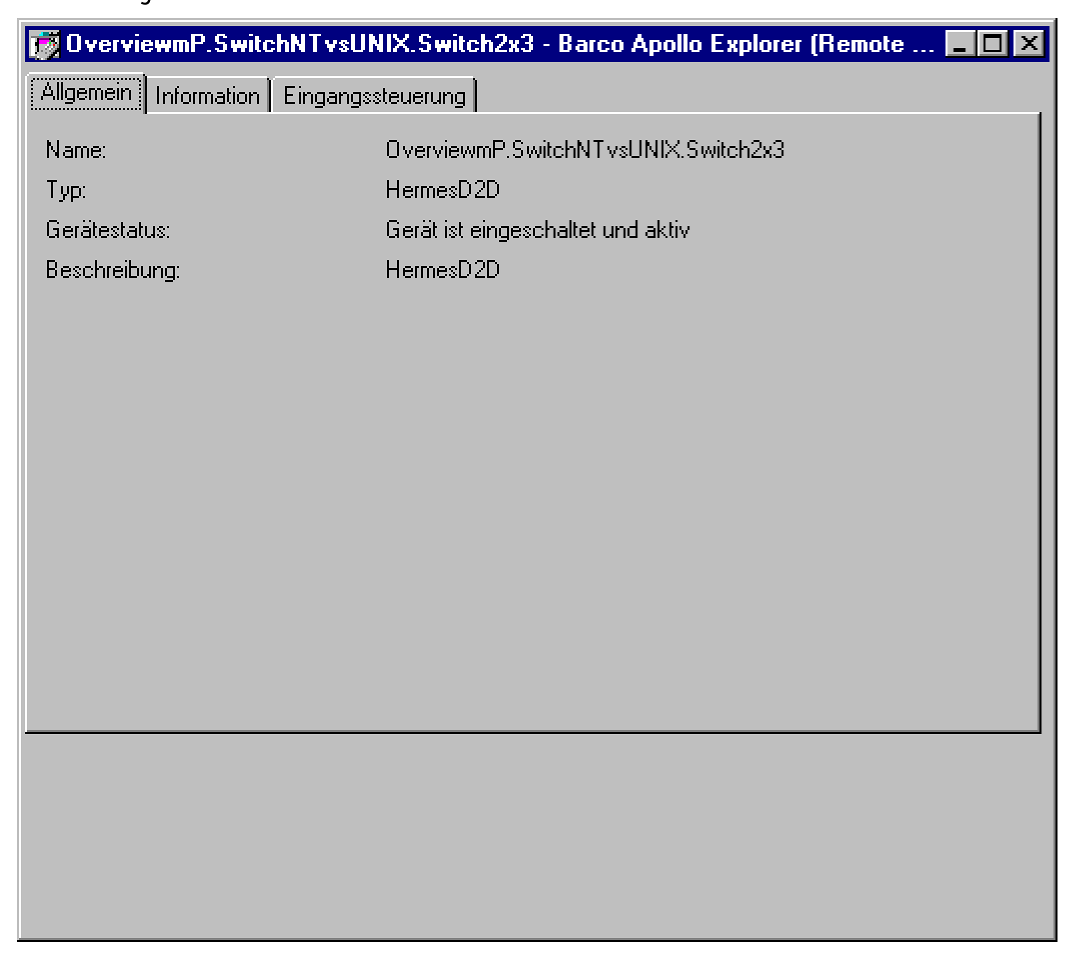
Hier kann man die Einstellungen der Audiosignale vornehmen, wie sie auch über die entsprechenden Tasten auf der virtuellen IR Fernbedienung vorgenommen werden können. Der aktuell eingestellte Wert wird angezeigt.

Ist eine Option nicht verfügbar, so ist der Schiebregler nicht aktiv.

Lautstärke	Einstellung der Lautstärke
Balance	Einstellung der Balance
Tiefen	Einstellung der Tiefen
Höhen	Einstellung der Höhen

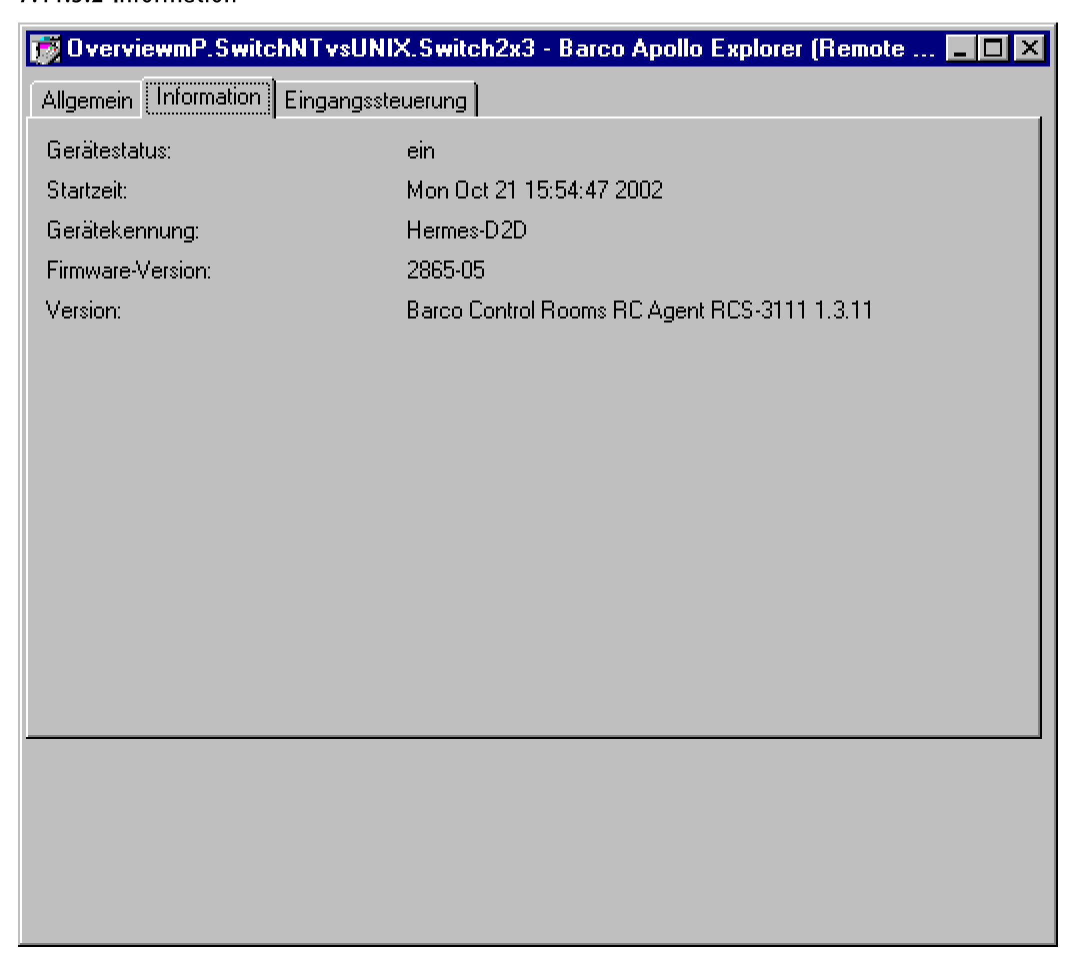
7.11.3 Hermes D2D

7.11.3.1 Allgemein



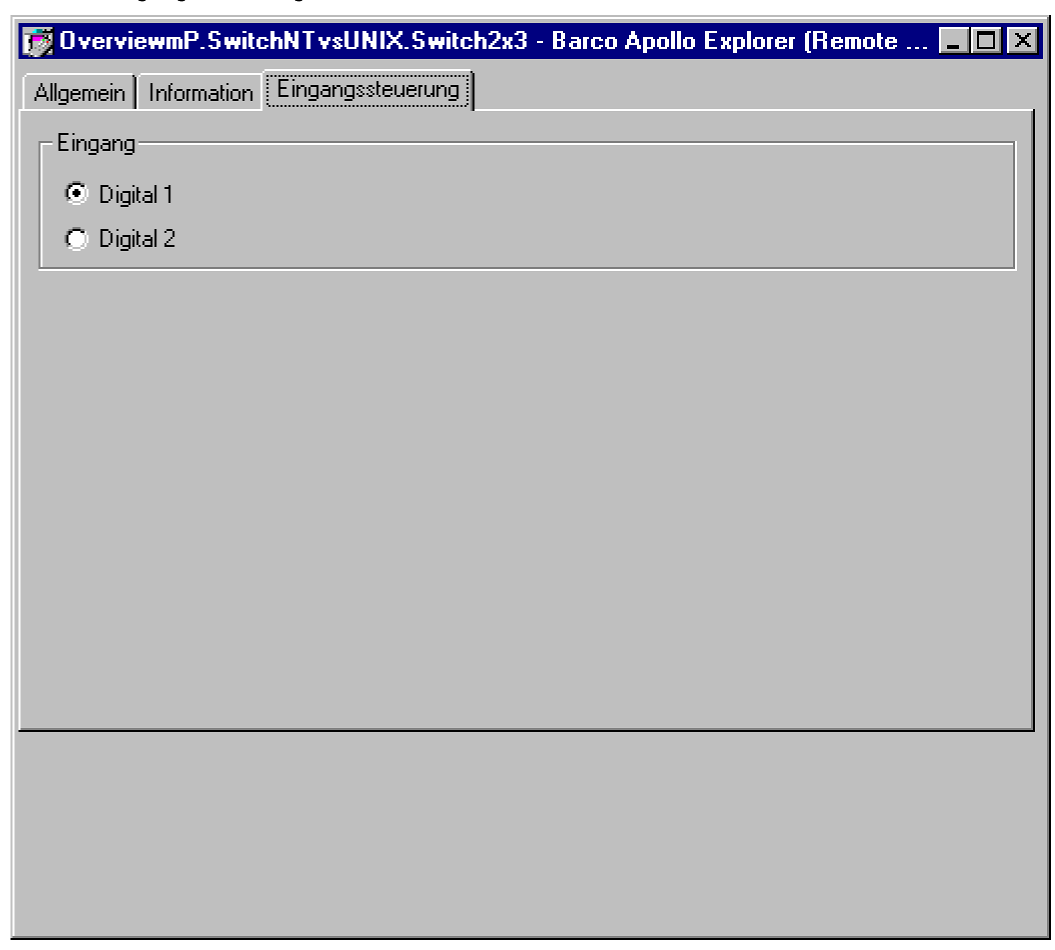
Name	Wird vom Control Room Configurator vergeben
Typ	Gerätetyp Hermes D2D
Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät über den **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.3.2 Information



Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an

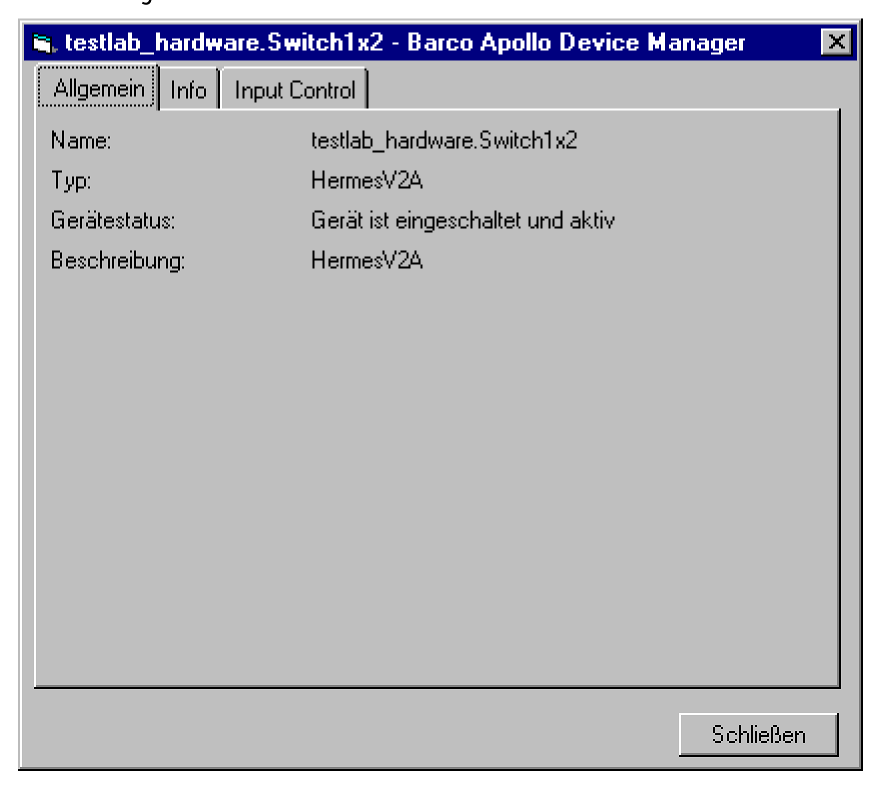
7.11.3.3 Eingangssteuerung



Digital 1	Der gewählte aktive Eingang ist Digital In 1
Digital 2	Der gewählte aktive Eingang ist Digital In 2

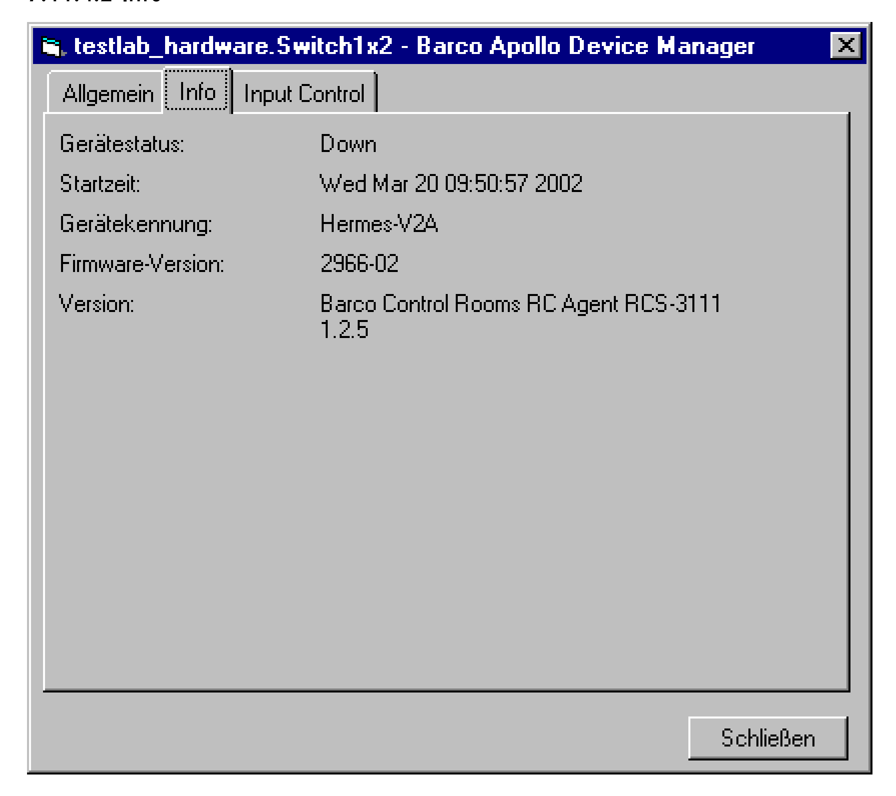
7.11.4 Hermes V2A

7.11.4.1 Allgemein



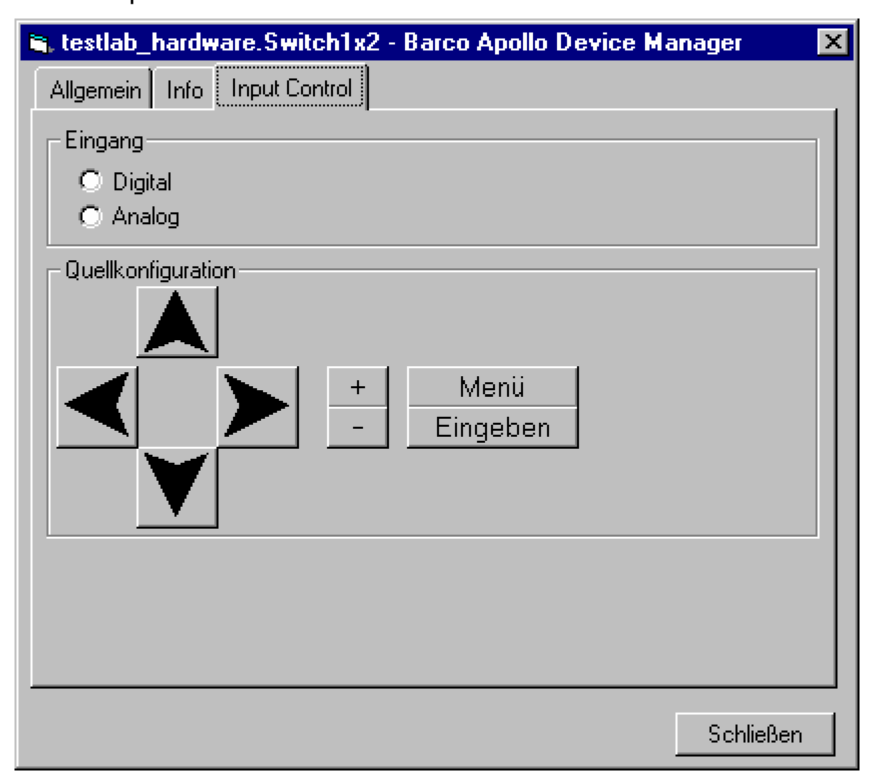
Name	Wird vom Control Room Configurator vergeben
Typ	Gerätetyp Hermes V2A
Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät über den **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.4.2 Info



Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an

7.11.4.3 Input Control



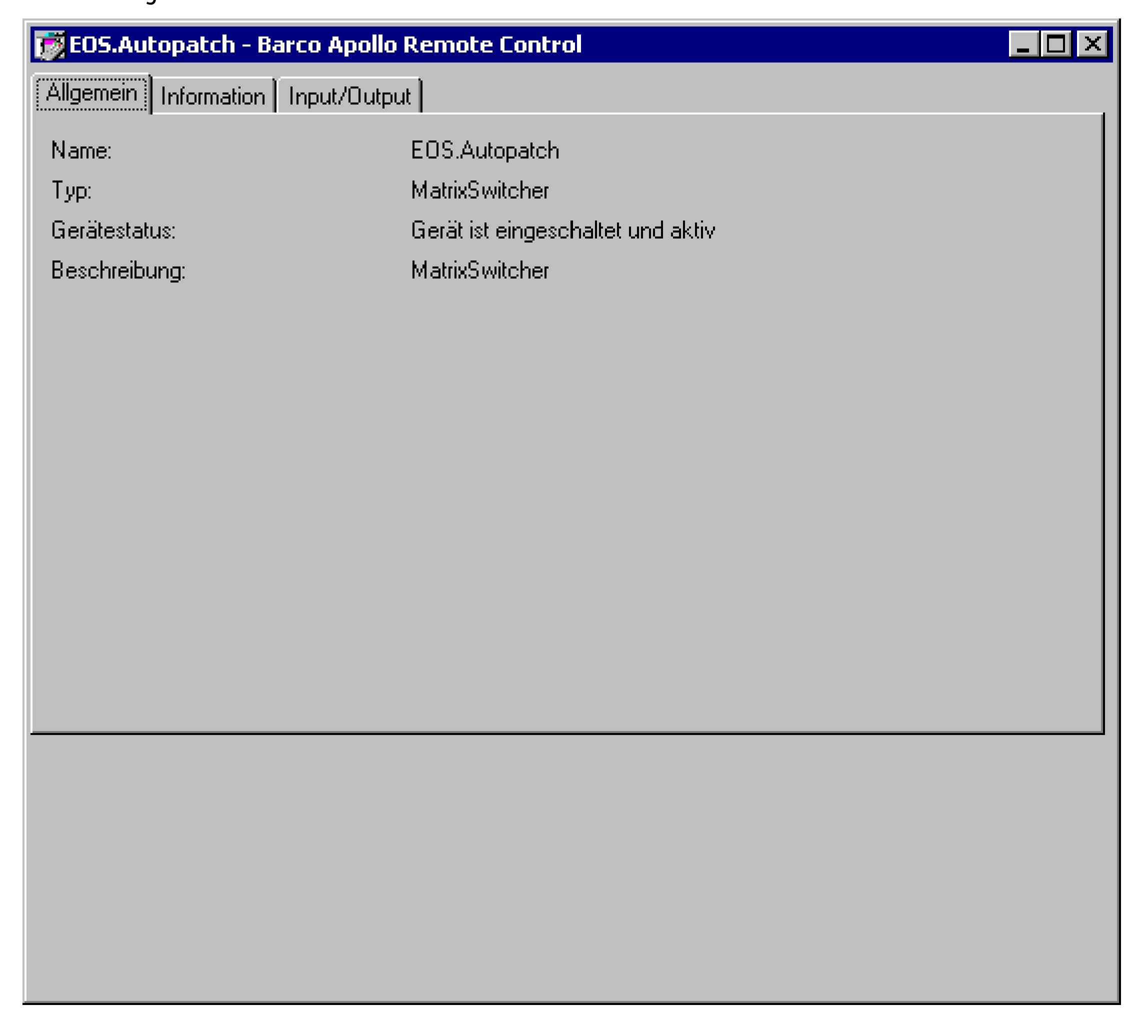
Eingang	Wählen Sie Digital, wenn der aktive Eingang der digitale Eingang sein soll. Wählen Sie Analog, wenn de aktive Eingang der analoge Eingang sein soll.
Quellkonfiguration	Falls der aktive Eingang der analoge Eingang ist, kann mit diesen Tasten das onscreen Menü bedient werden.

Die folgende Tabelle gibt die Bedienung des Onscreen Menüs an:

Menü	Beschreibung
	Navigation im **Haupt**- und **Untermenü**
	Navigation im **Haupt**- und **Untermenü**
	Verlassen eines **Untermenüs** oder des **Hauptmenüs**
	Aufruf eines **Untermenüs**
+	erhöht einen Wert
−	vermindert einen Wert
Menü	**Hauptmenü** wird aufgerufen oder verlassen
Eingeben	Auswahl eines **Menüpunktes** Wert wird gespeichert (nach erfolgter Bestätigung beim Verlassen des entsprechenden **Untermenüs**)

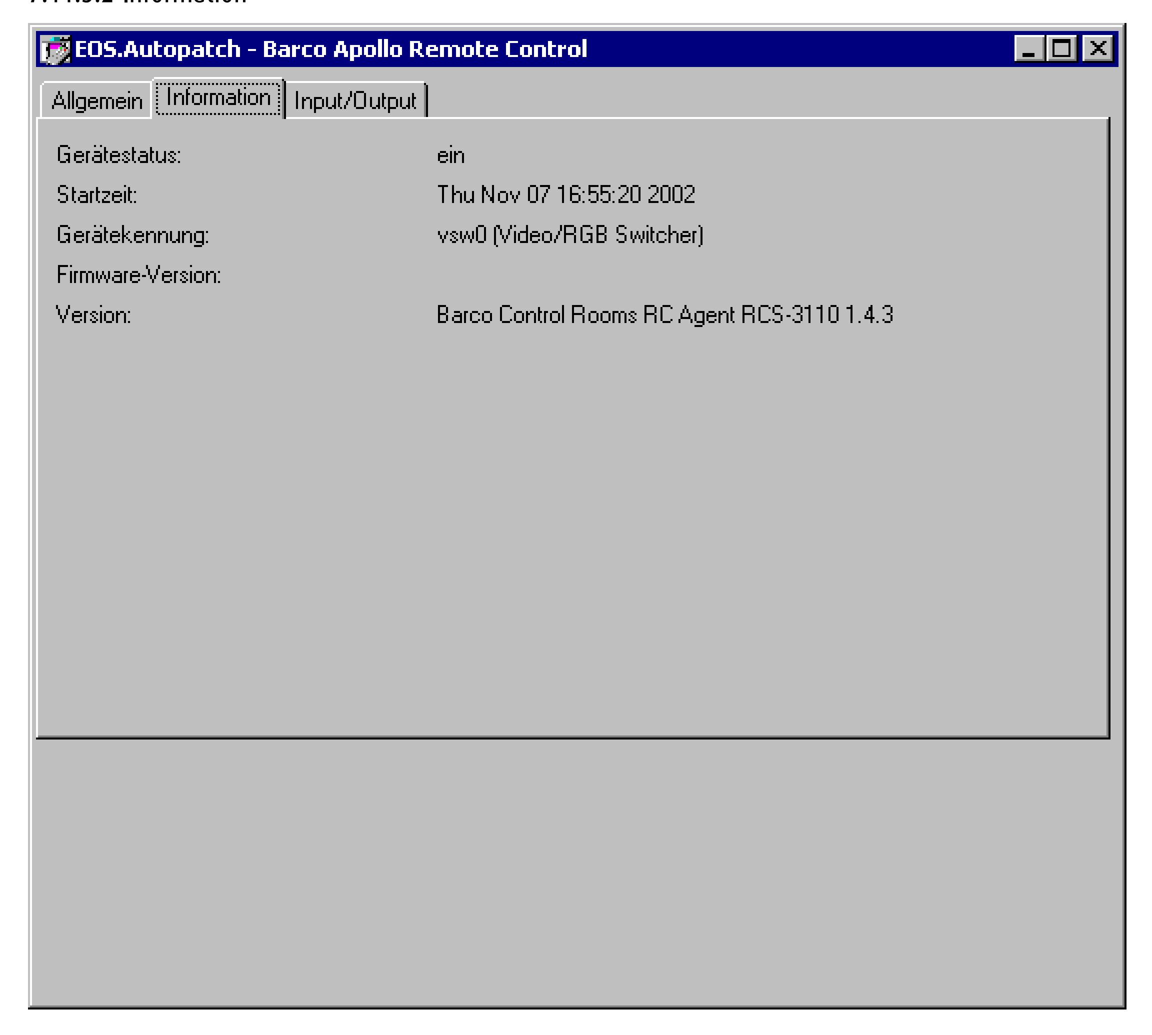
7.11.5 Matrix Switcher

7.11.5.1 Allgemein



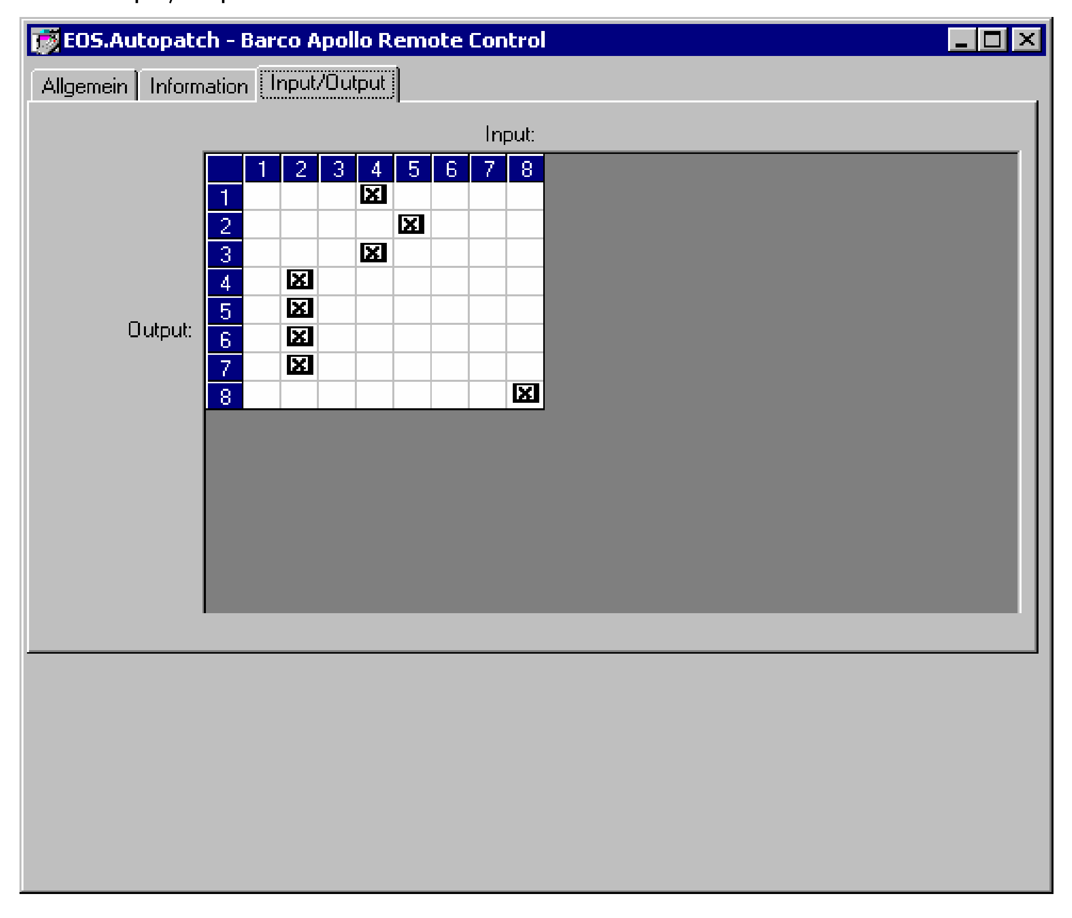
Name	Wird vom Control Room Configurator vergeben
Typ	Gerätetyp Matrix Switcher
Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät über den **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.5.2 Information



Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an

7.11.5.3 Input/Output



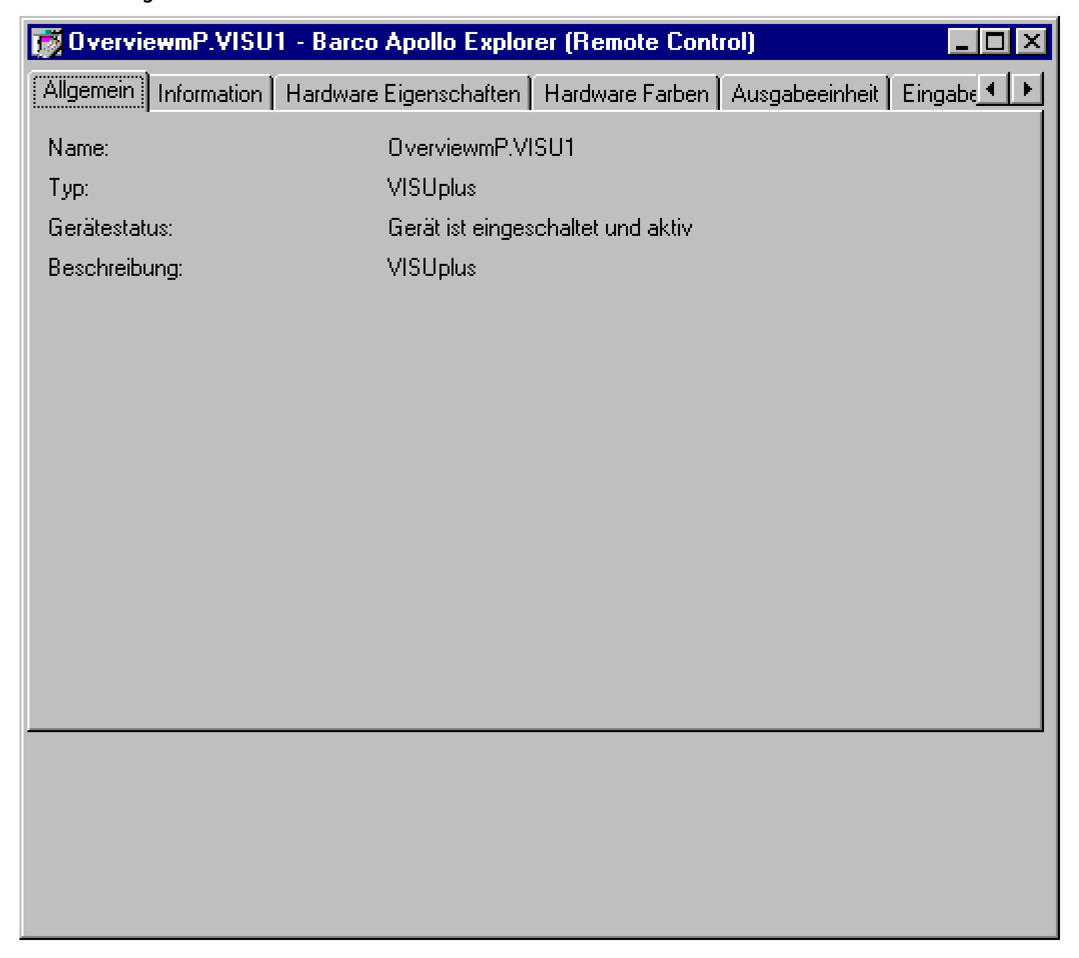
Hier wird gezeigt, welche Zuordnung zwischen den Ein- und Ausgängen gilt.

Das Signal des Eingangs 2 liegt gleichzeitig an den Ausgängen 4, 5, 6, und 7 an; das Signal des Eingangs 4 liegt an den Ausgängen 1 und 3 an etc.

Die Zuordnung kann geändert werden.

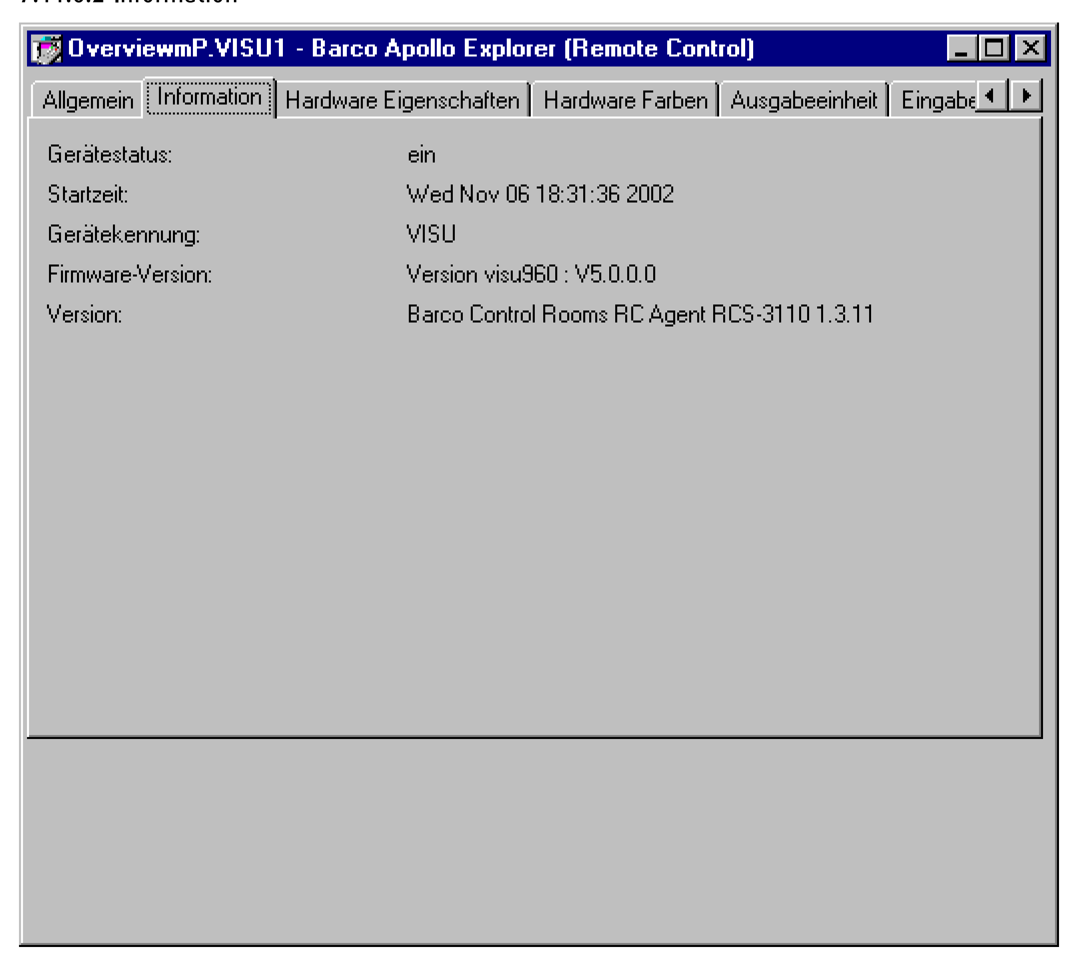
7.11.6 Visu

7.11.6.1 Allgemein



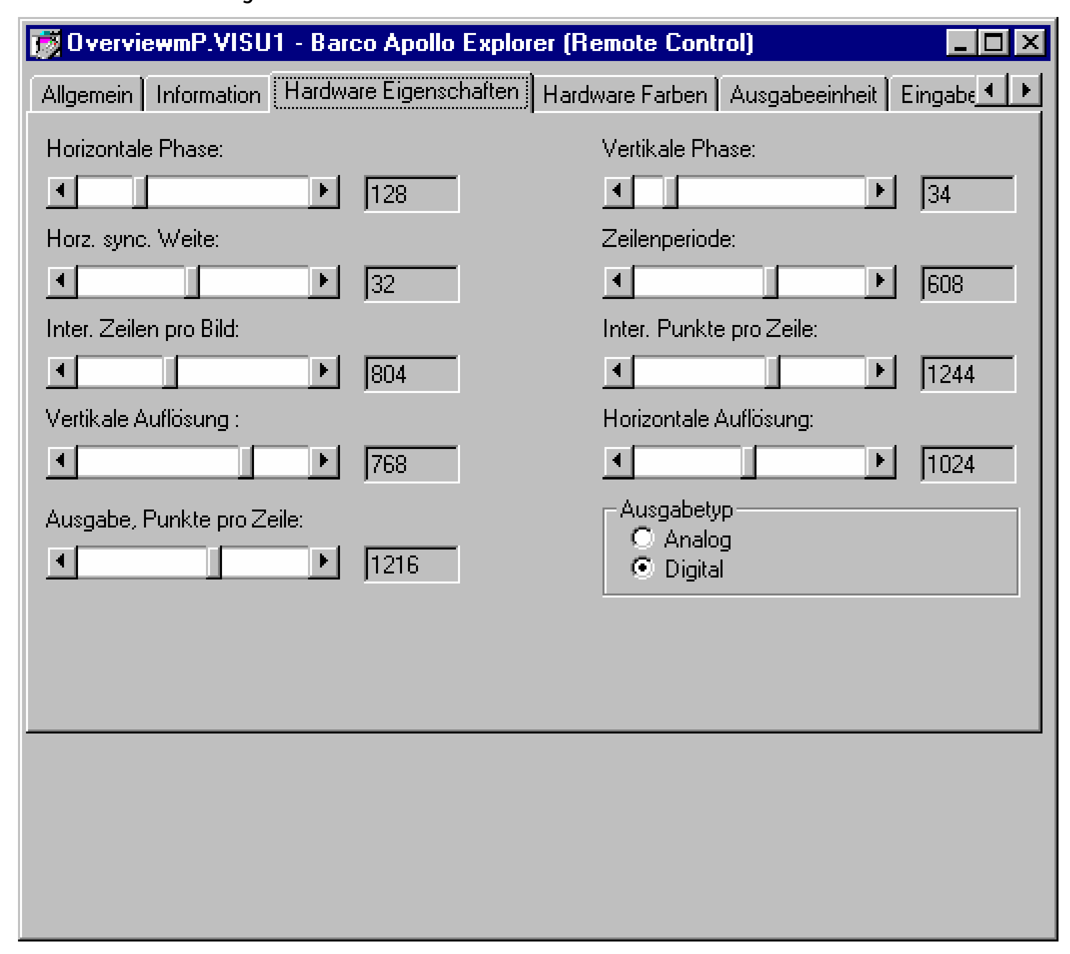
Name	Wird vom Control Room Configurator vergeben
Typ	Gerätetyp Visu
Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät über den **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.6.2 Information



Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an

7.11.6.3 Hardware Eigenschaften



Auf dieser Registerkarte werden die aktuellen Werte des Timings der Visu angezeigt. Die Parameter können mit dem Schieberegler geändert oder über den Eintrag im Textfeld angepasst werden.



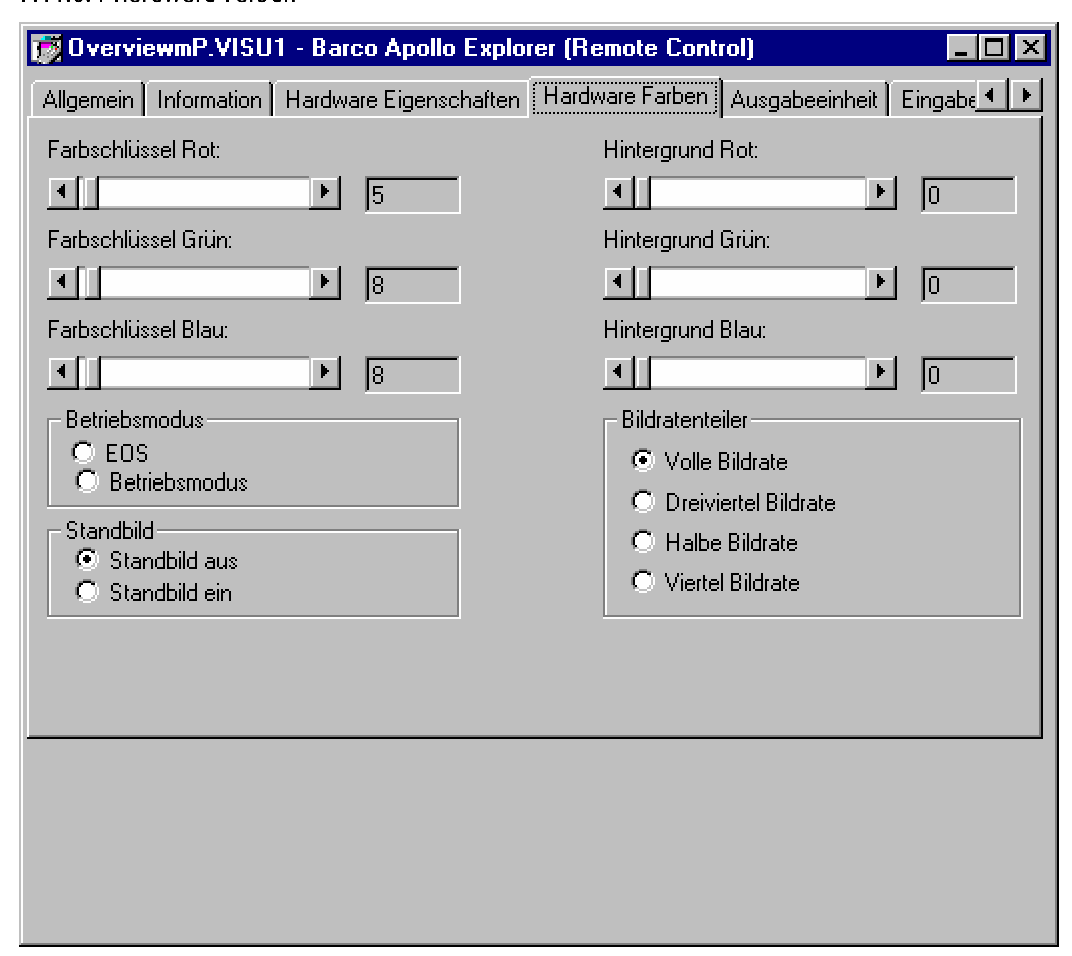
Beim Starten der Visu wird die Datei VisuBaseConfig.ini ausgelesen und in die Visu geladen.

Die dort definierten Parameter werden auf der Registerkarte HardwareAttributes angezeigt.

Werden nun Parameter geändert, um das Bild zu optimieren, empfiehlt es sich, die Visio Zeichnung neu zu laden, die geänderten Visu Parameter dort einzutragen, die Datei zu exportieren, um korrekte Parameter in der Datei VisuBaseConfig.ini zu haben.

Als "kleine Lösung" kann man die Datei VisuBaseConfig.ini auch manuell editieren und die auf dieser Registerkarte angezeigten Werte zu übernehmen, damit sie nach einem Neustart wieder zur Verfügung stehen. Man muss aber hierbei beachten, dass bei einem Upgrade des Apollo Projects diese manuellen Änderungen verloren gehen.

7.11.6.4 Hardware Farben



Die Farben für den Color Key werden als RGB-Trippel definiert, ebenso die Farbe, die das Visu Fenster haben soll, wenn kein Signal anliegt.



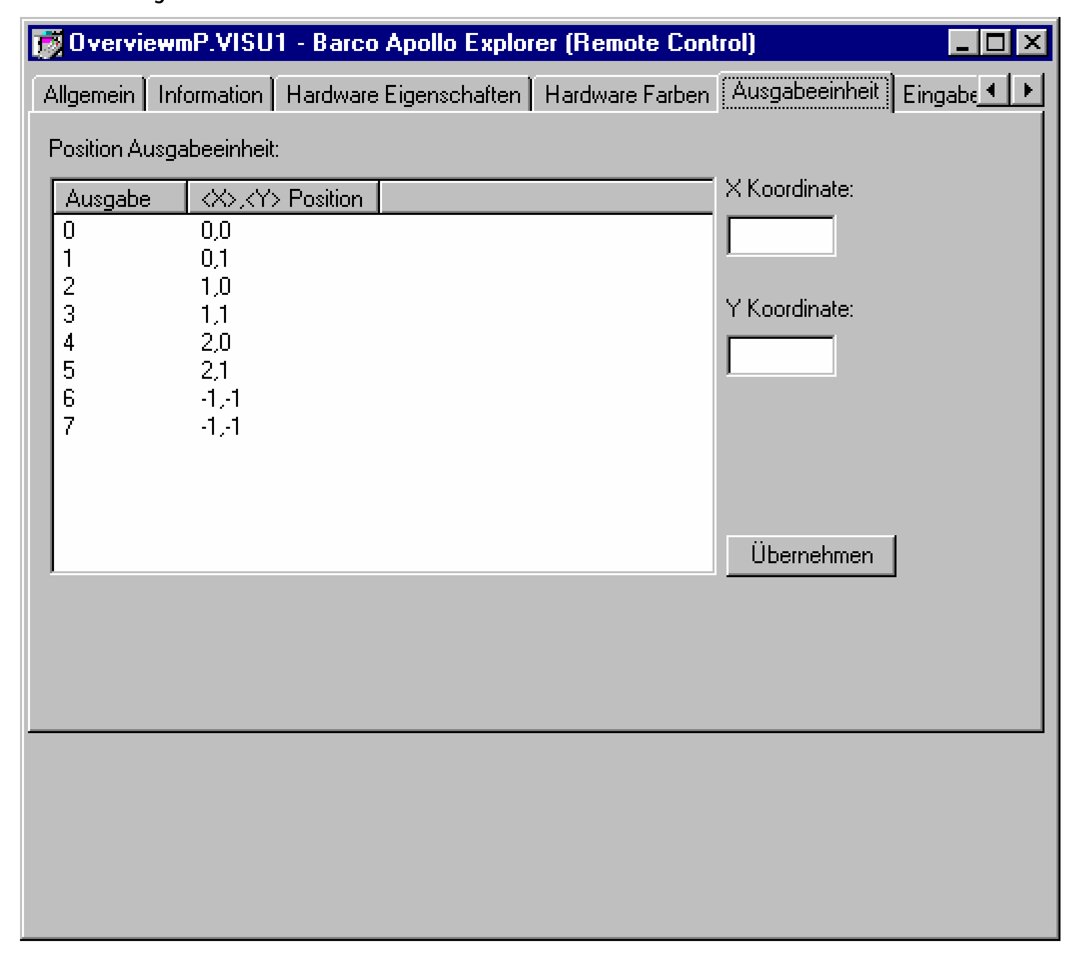
Diese Werte dürfen nur von autorisiertem Personal verändert werden.

Auf dieser Registerkarte kann auch die Option Freeze (Standbild) und der Faktor für die Reduktion der Bildwiederholrate gesetzt werden.



Diese Einstellungen gelten dann für die gesamte Visu, falls die Visu also vier Video Eingangskarten hat, die vier verschiedene Videos zeigen, dann werden z. B. alle vier Videos auf Standbild geschaltet.

7.11.6.5 Ausgabeeinheit



Auf dieser Registerkarte wird dargestellt, welche Module mit welcher Ausgangskarte der Visu verbunden sind. Diese Zuordnung ist von der Verkabelung der Visu abhängig!

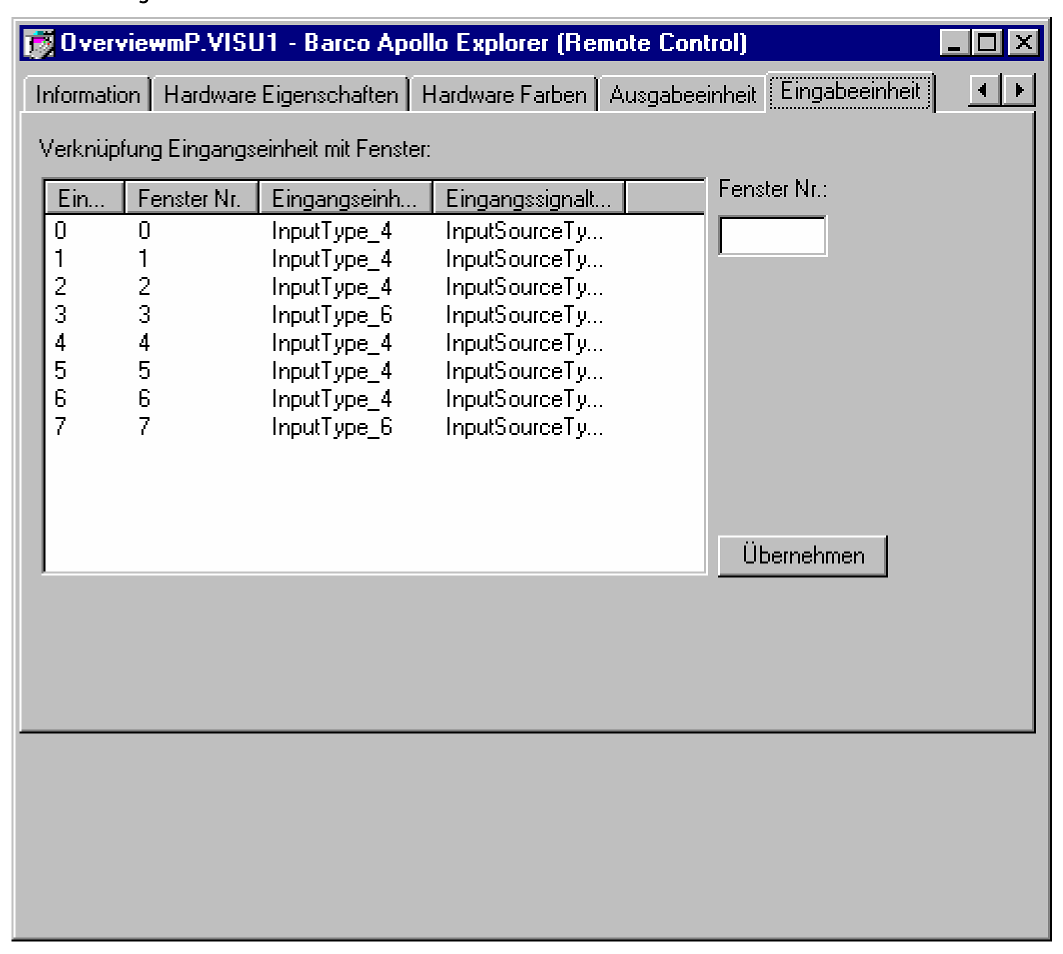


Diese Einstellungen dürfen nur von autorisiertem Personal geändert werden.

Ein Modul kann nur einer einzigen Visu Ausgangskarte zugeordnet sein. Wird die Hardware-Konfiguration geändert, ohne dass Apollo neu gestartet wird, so kann diese Änderung auf dieser Registerkarte nachgezogen werden.

Da das Modul nicht gleichzeitig der vorherigen und der aktuellen Ausgangskarte zugeordnet sein kann, muss die vorherige Ausgangskarte zuerst dem "nicht vorhandenen Modul" zugeordnet werden (-1, -1).

7.11.6.6 Eingabeeinheit



Auf dieser Registerkarte wird angezeigt, welcher Typ Eingangskarte in welchem Slot in der Visu stecken.

Die Zuordnung von Eingangskarten zu einem Fenster ist eine Visu-interne Festlegung.

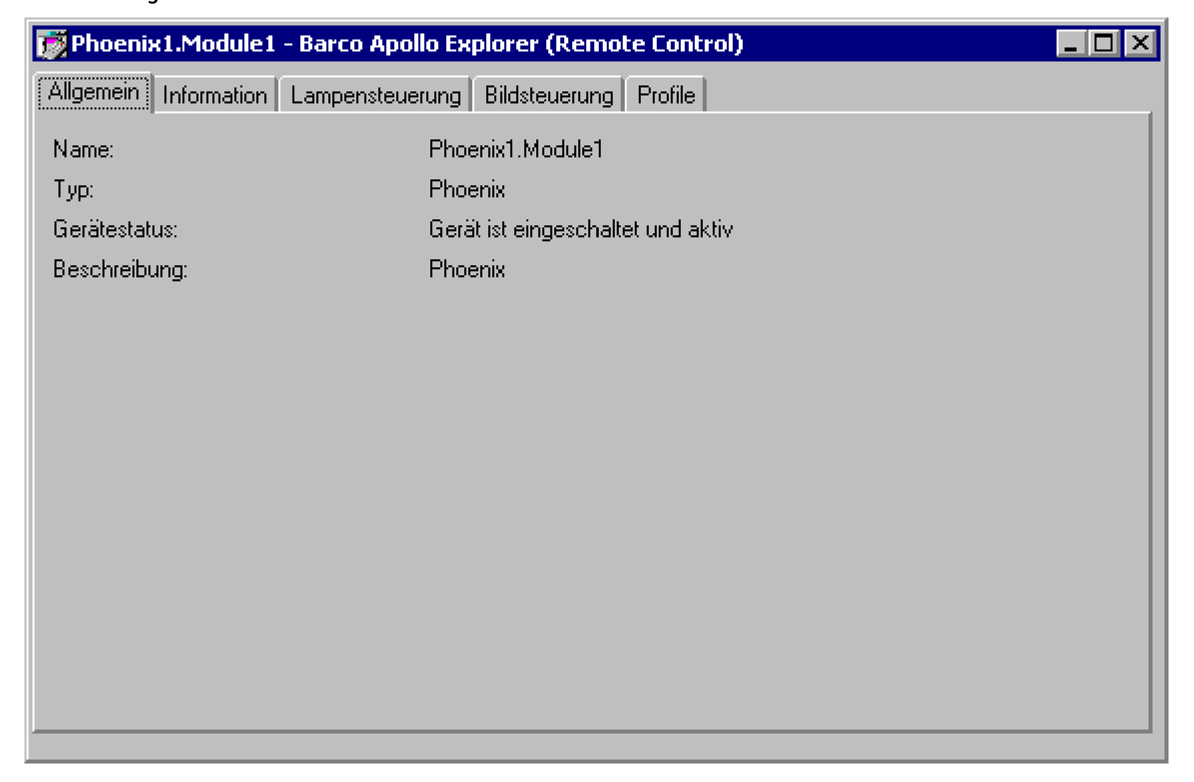
InputType_4 bedeutet eine Video Eingangskarte, InputType_6 bedeutet eine RGB Eingangskarte.



Änderungen auf dieser Registerkarte dürfen nur von autorisiertem Personal vorgenommen werden!

7.11.7 Phoenix Projector DX

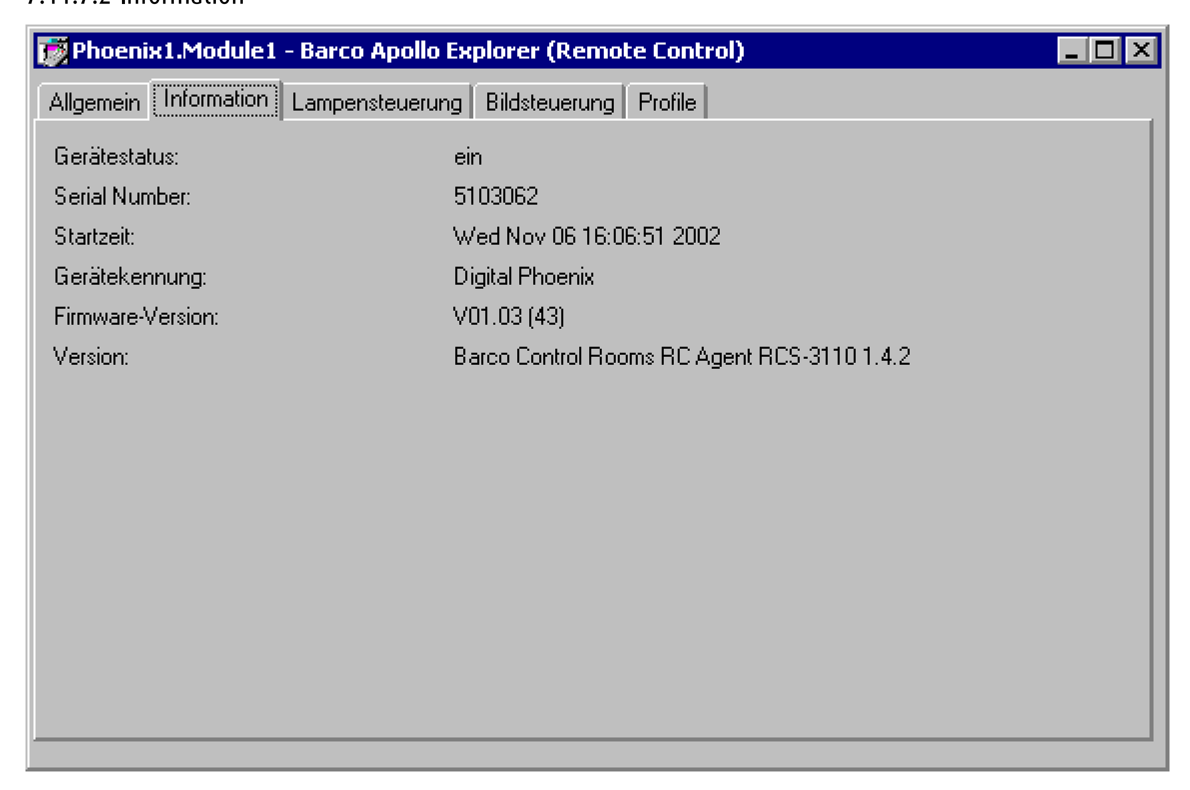
7.11.7.1 Allgemein



Auf dieser Registerkarten finden sich allgemeine Informationen über das Gerät

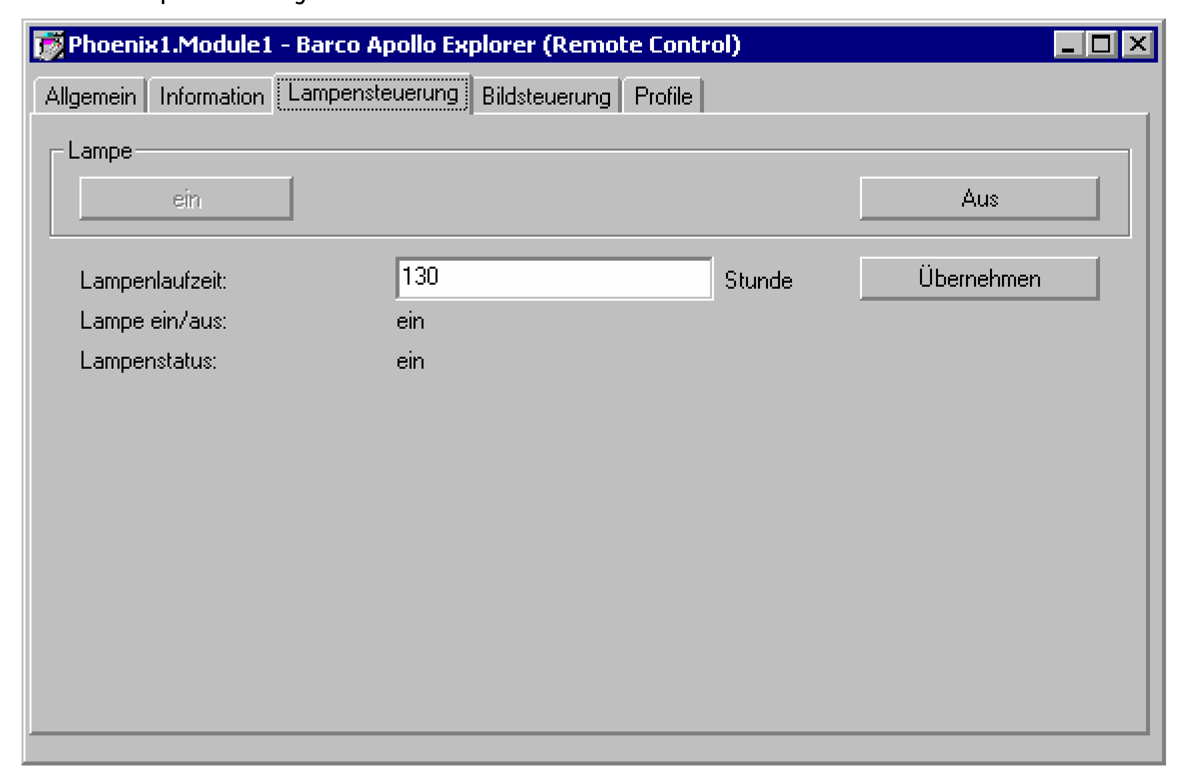
Name	Name des Gerätes
Typ	Phoenix
Gerätestatus	Hier wird angezeigt, ob das Gerät vom **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.7.2 Information



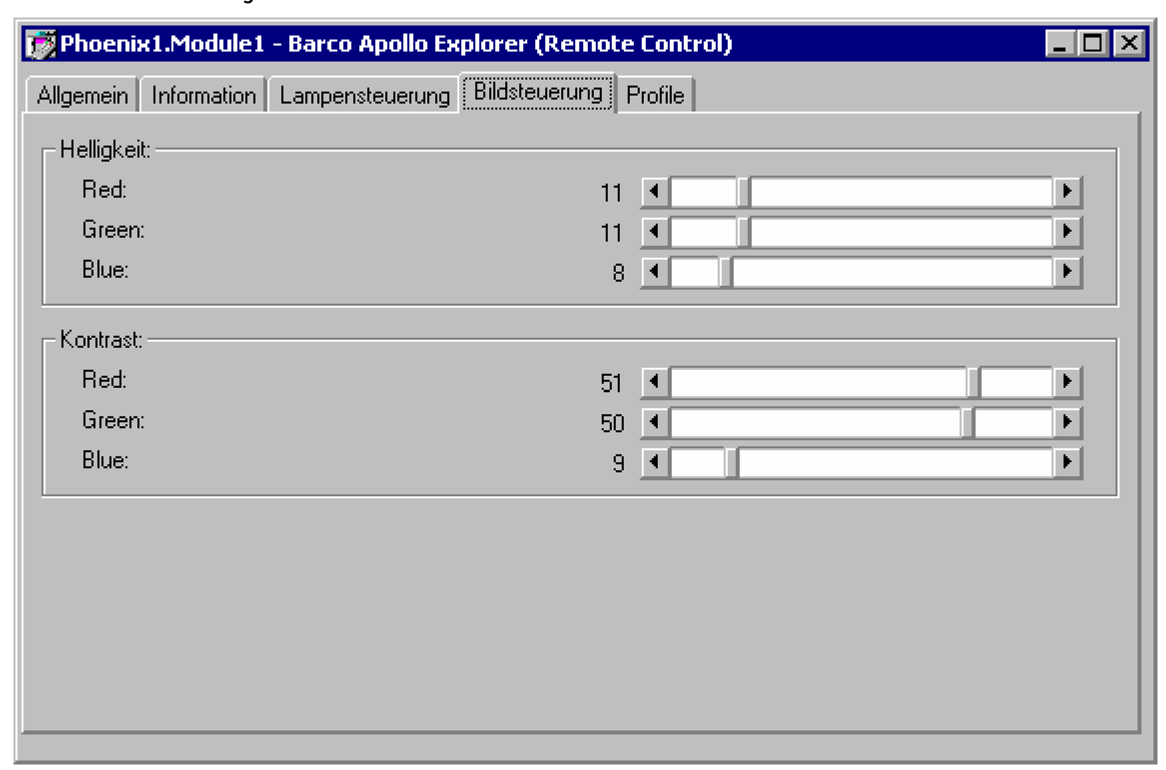
Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Seriennummer	Angabe der Seriennummer des Projektors
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an

7.11.7.3 Lampensteuerung



Lampe	Drücken der entsprechenden Schaltfläche schaltet die Lampe an bzw. aus. Die Schaltfläche **Ein** ist nur dann aktiv, wenn die Lampe aus ist. Entsprechendes gilt für die Schaltfläche **Aus**. Die Betriebsdauer der Lampe wird angezeigt. Das Editieren der Betriebsdauer darf nach einem Lampenwechsel
Lampenlaufzeit	Hier wird die aktuelle Lampenbetriebszeit angezeigt. Das Editieren der Betriebsdauer darf nur nach einem Lampenwechsel erfolgen! Zur Übernahme des neuen Wertes Drücken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen**
Lampenstatus	Liefert Auskunft über den Zustand der Lampe
Lampe ein/aus	Liefert Auskunft darüber, welchen Zustand die Lampe haben müsste. Hat bei ordnungsgemäßem Betrieb den gleichen Wert wie Lampenstatus.

7.11.7.4 Bildsteuerung

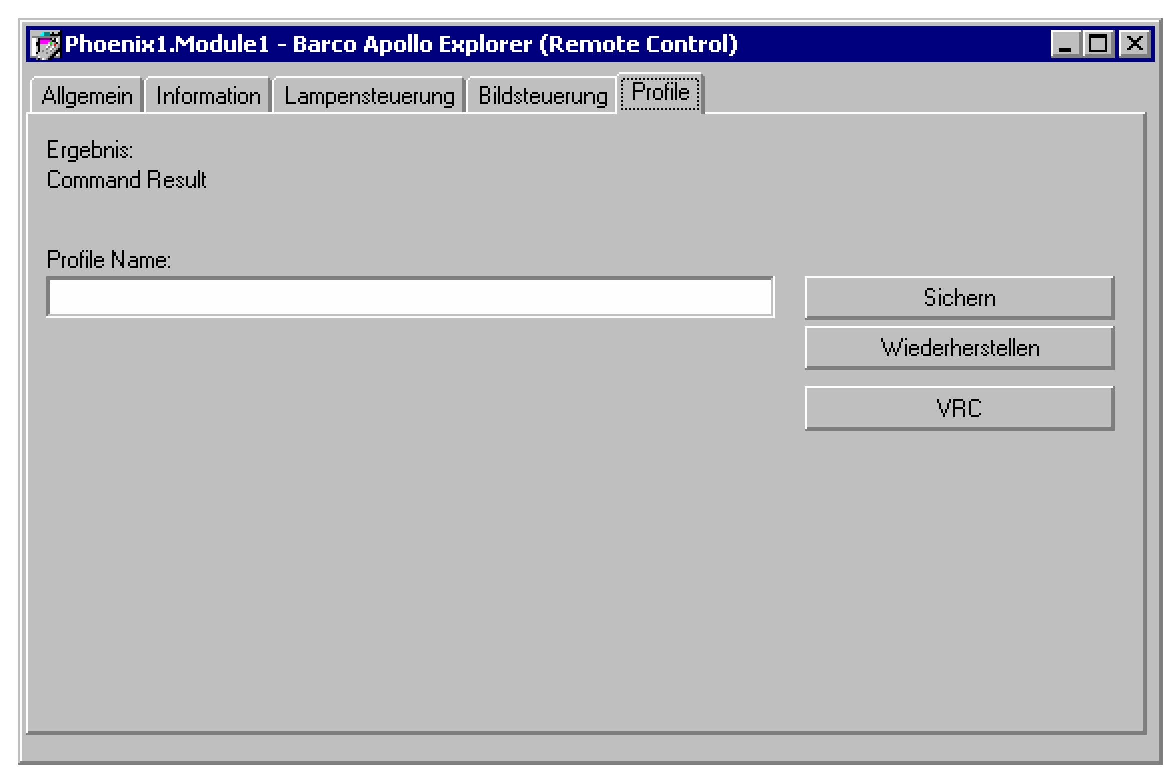


Hier kann man die Einstellungen der Bildparameter der Signalquelle vornehmen, wie sie auch über die entsprechenden Tasten auf der virtuellen IR Fernbedienung vorgenommen werden können. Der aktuell eingestellte Wert wird angezeigt.

Ist eine Option nicht verfügbar, so ist der Schiebregler nicht aktiv.

Helligkeit Rot	Erhöhung oder Erniedrigung der Bildhelligkeit für Rot
Helligkeit Grün	Erhöhung oder Erniedrigung der Bildhelligkeit für Grün
Helligkeit Blau	Erhöhung oder Erniedrigung der Bildhelligkeit für Blau
Kontrast Rot	Erhöhung oder Erniedrigung des Kontrastes für Rot
Kontrast Grün	Erhöhung oder Erniedrigung des Kontrastes für Grün
Kontrast Blau	Erhöhung oder Erniedrigung des Kontrastes für Blau

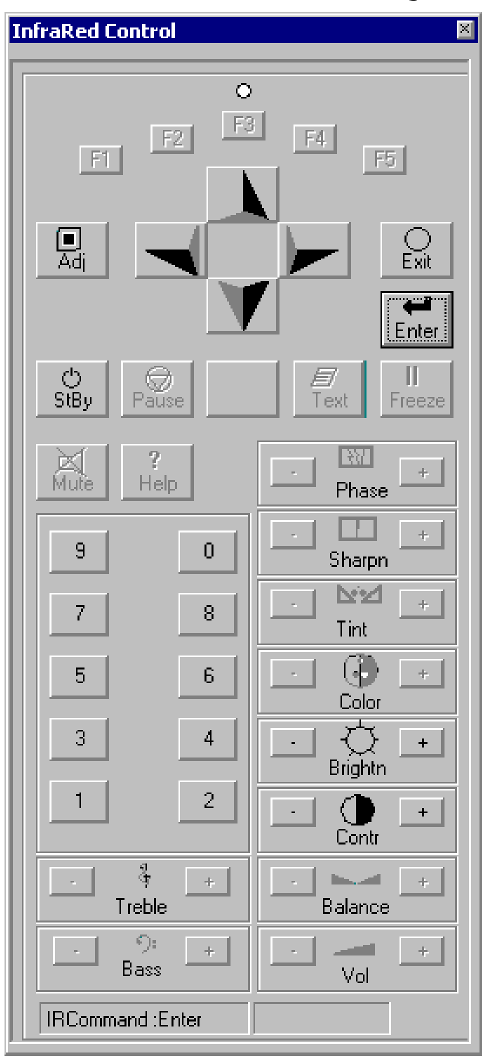
7.11.7.5 Profile



Hier kann man die Einstellungen der Quelle in einer Datei speichern (Sichern) bzw. aus einer Datei wieder laden (Wiederherstellen). Geben Sie den Namen der Profildatei ein.

7.11.7.6 Befehle

Das Gerät kann über eine IR Fernsteuerung bedient werden. Drückt man auf die **–VRC** Schaltfläche, so erscheint ein 1:1 Abbild der **IR Fernbedienung**. Es lassen sich folgende Einstellungen vornehmen:



Adj-Taste	Aufrufen oder Beenden des Einstellmodus
Exit Taste	Rückwärtsgehen im Menübaum des Einstellmodus bzw. Verlassen des Einstellmodus
Enter-Taste	Aufrufen des Einstellmodus sowie Bestätigung einer Einstellung bzw. Anwahl im Einstellmodus
Cursor Tasten	Zur Menüauswahl im Einstellmodus und für Korrekturen von Einstellungen, die eine kontinuierliche Verstellung erfordern
Standby-Taste	Ein- und Ausschalten des Projektors bei eingeschaltetem Netzschalter
Pause	kurzzeitige Unterbrechung der Projektion. Das Bild wird nicht mehr angezeigt, alle Spannungen für eine sofortige Projektion liegen jedoch an.
Stumm	schaltet den Ton stumm oder wieder zu
Hilfe	ruft das Hilfemenü auf
Zifferntasten 1-9	direkte Eingangsanwahl, Eingabe der Adresse eines Projektors
Helligkeit, Kontrast	Bildeinstellungen zur Bildwiedergabe nach Wunsch. Druck auf < verringert, Druck auf > vergrößert den eingestellten Wert

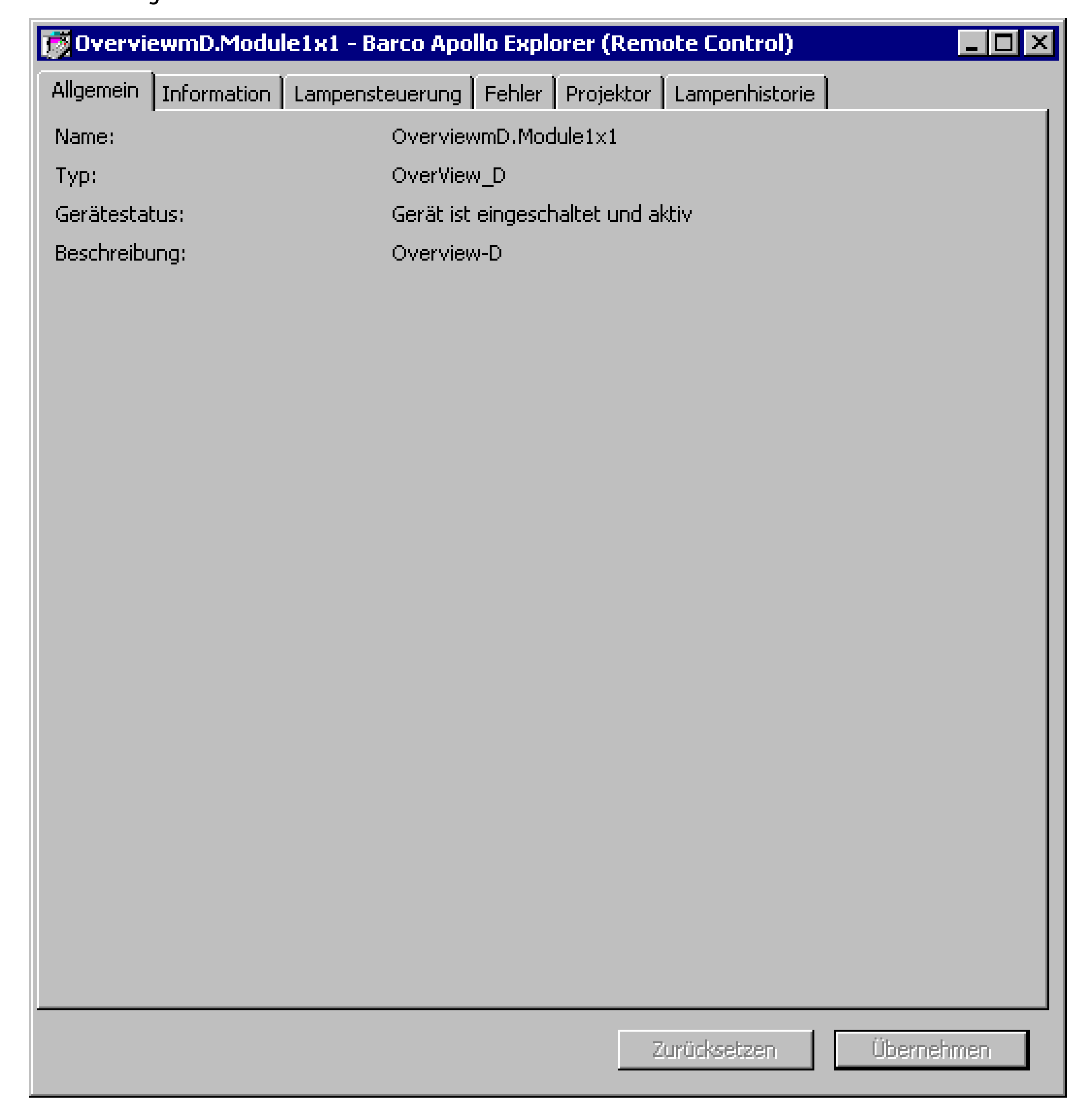
Über die **Virtual IR Control** gelangt man auch in den Einstellmodus und damit in alle Menüs zur Veränderung der Quellenparameter, Bild- und Toneinstellungen sowie der geometrischen Einstellung. Der Einstellmodus ist ausführlich im Benutzerhandbuch des Gerätes beschrieben.

Die vorgenommenen Änderungen können gespeichert (**Sichern**) oder aus einer Datei eingelesen (**Wiederherstellen**) werden. Speichern bzw. Laden der Einstellungen erfolgt über Speichern in / Laden aus einer Binärdatei, die auf einem dem Projektor angeschlossenen Rechner abgelegt ist.

Eine ausführliche Beschreibung und Funktion der Bedienelemente ist im Benutzerhandbuch des Gerätes zu finden.

7.11.8 OverView D

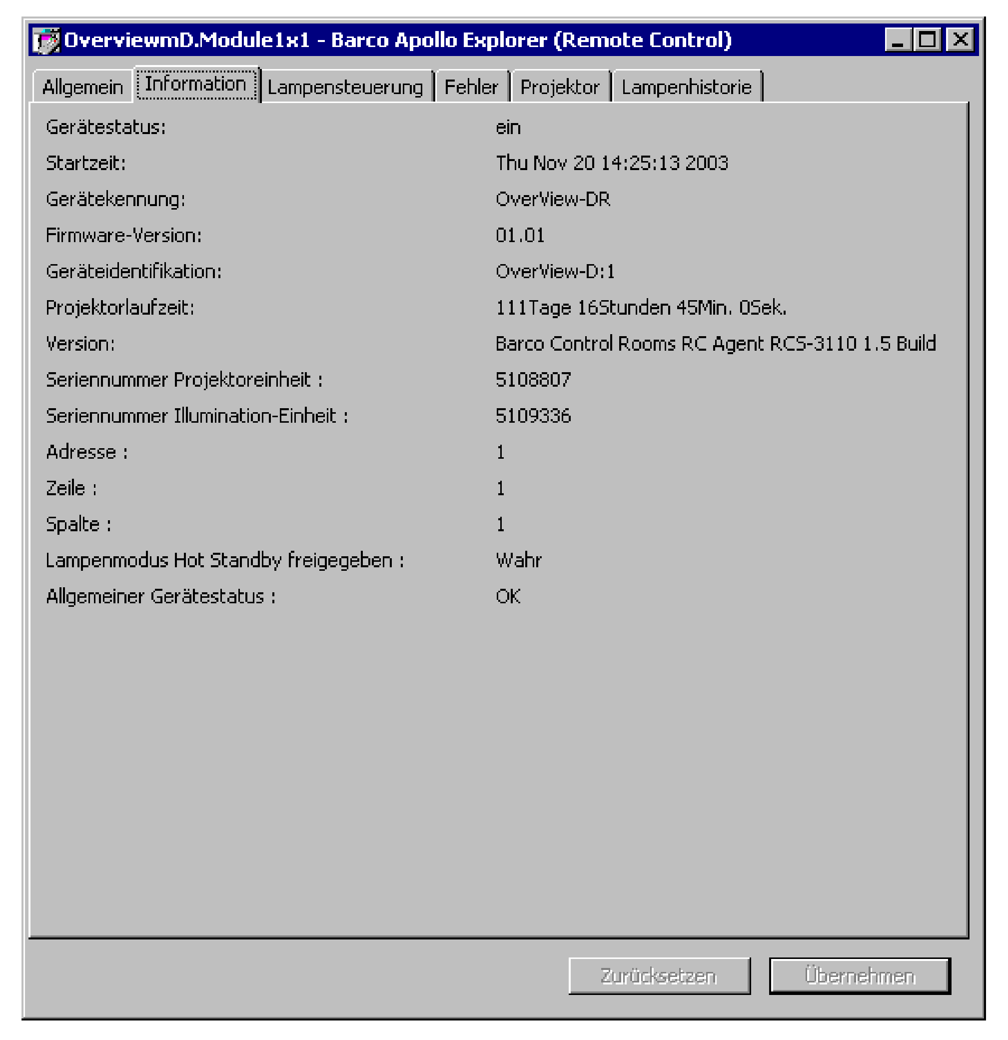
7.11.8.1 Allgemein



Auf dieser Registerkarten finden sich allgemeine Informationen über das Gerät

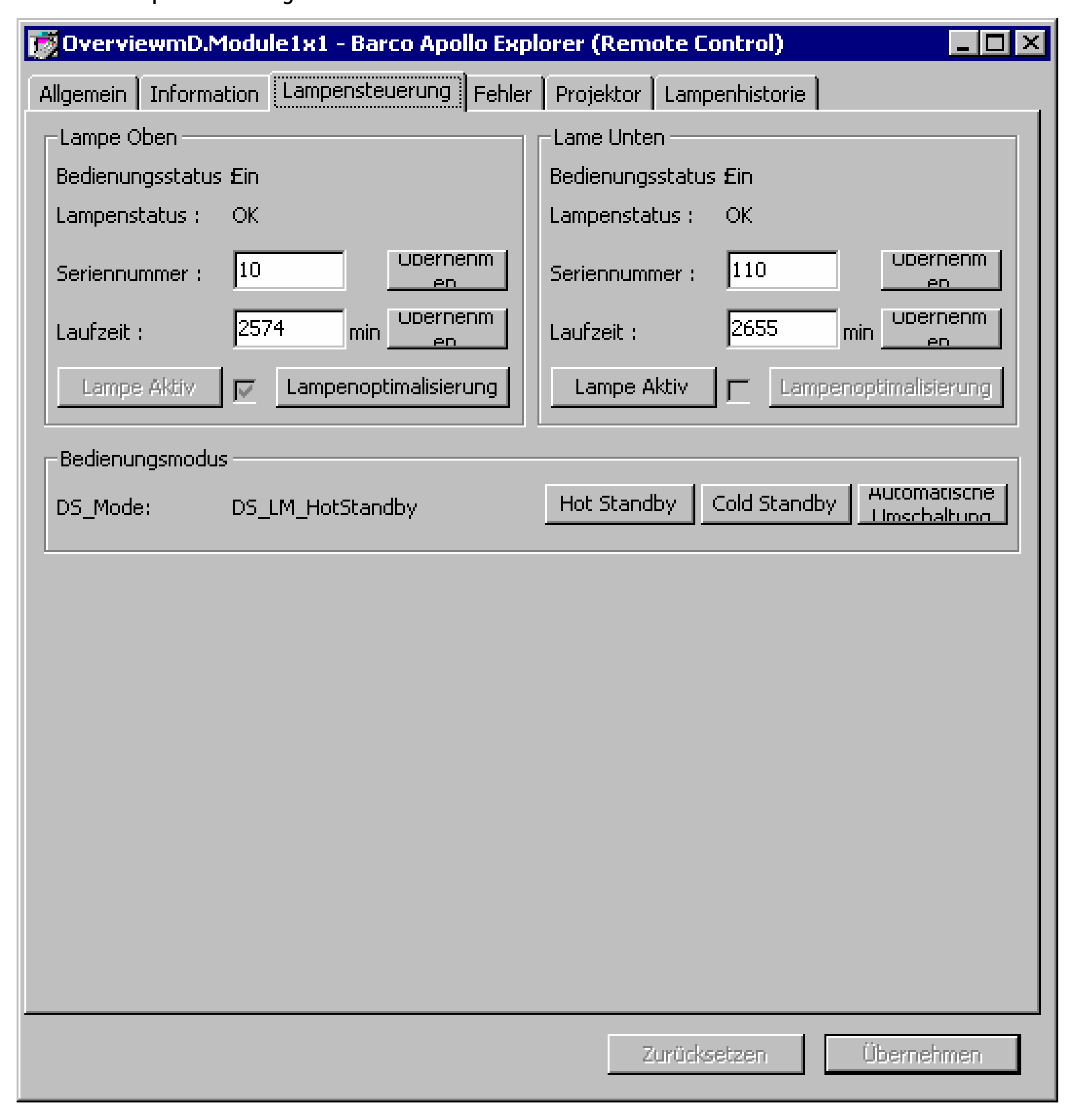
Name	Name des Gerätes
Typ	OverView D: Rückprojektionssysteme mit DLP Technologie
Gerätestatus	Hier wird angezeigt, ob das Gerät vom **Device Manager** angesprochen werden kann
Beschreibung	Hier erscheint die Bezeichnung, die im Control Room Configurator als Type of Modul eingegeben wurde

7.11.8.2 Information



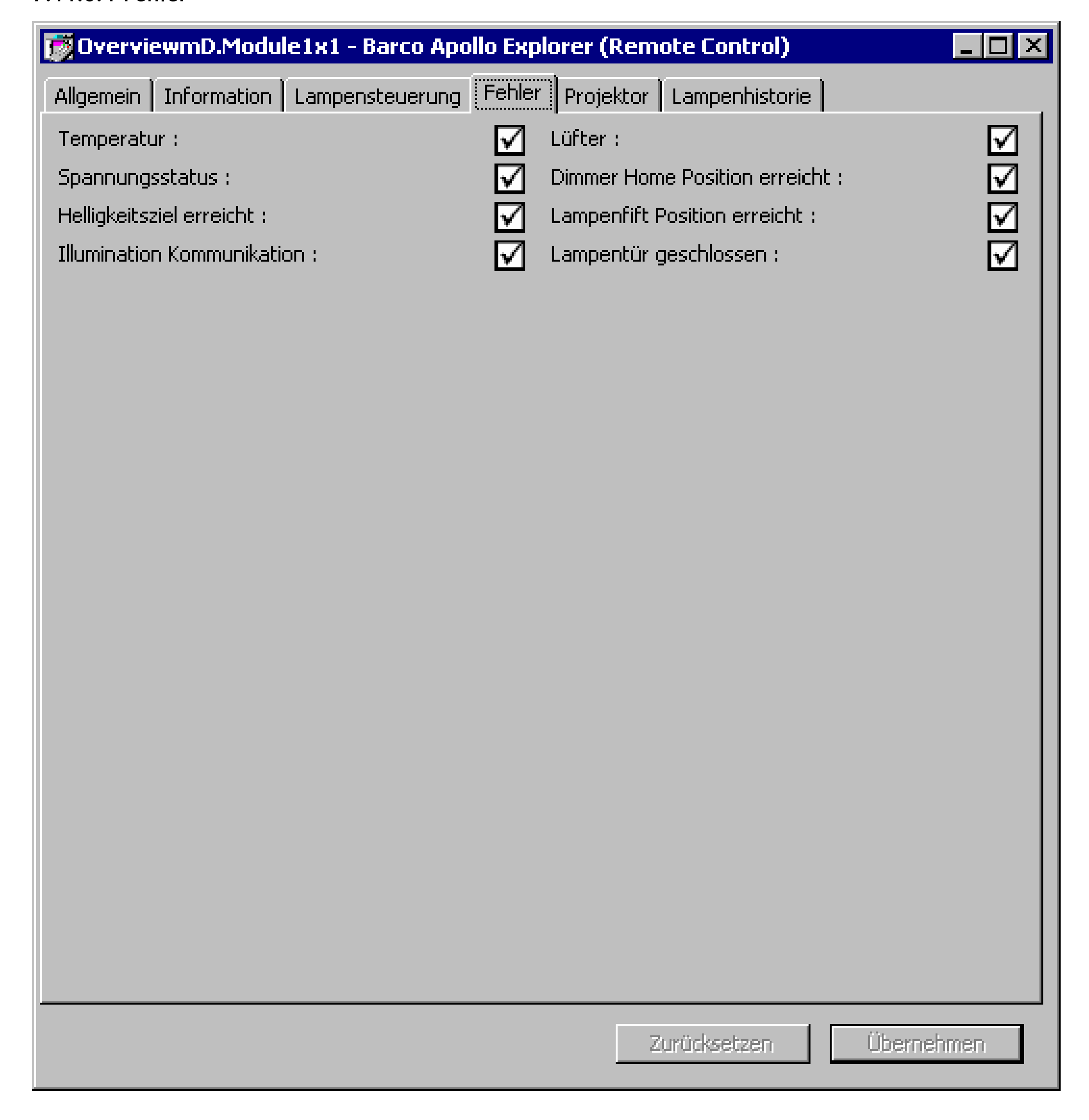
Gerätestatus	Liefert Information über den aktuellen Zustand des Geräts
Startzeit	Liefert Information darüber, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Gerätekennung	Liefert die Information über den angesprochenen Gerätetyp
Firmware-Version	Angabe der Firmware des Gerätes
Geräte Identikation	Eindeutige gerätespezifische Kennung
Projektor Laufzeit	Gibt die Betriebsstunden des Projektors an
Version	Zeigt die Namen und Software Version des SNMP Agents an
Seriennummer Projektoreinheit	Angabe der Seriennummer des Projektors
Seriennummer Illumination Einheit	Angabe der Seriennummer der Beleuchtungseinheit
Adresse	Angabe der Projektoradresse
Zeile	Angabe der Position des Projektors in der Bildwand (Reihe)
Spalte	Angabe der Position des Projektors in der Bildwand (Spalte)
Lampenmodus Hot Standby freigegeben	Angabe, ob Hot Standby freigegeben ist
Allgemeiner Gerätestatus	Liefert Information darüber, ob das Gerät ok ist oder ein Fehler aufgetreten ist.

7.11.8.3 Lampensteuerung



Bedienungsstatus	Zeigt an, ob die Lampe ein- oder ausgeschaltet ist
Lampenstatus	Liefert Auskunft über den Zustand der Lampe
Seriennummer	Zeigt die Seriennummer der Lampe an
Laufzeit	Zeigt die Lampenbrenndauer an
Lampe Aktiv	Aktiviert die gewählte Lampe bzw. zeigt an, dass sie aktiv ist
Lampenoptimierung	Startet die Lampen Optimierung
Hot Standby	Wahl des Betriebsmodus Hot Standby
Cold Standby	Wahl des Betriebsmodus Cold Standby
Automatische Umschaltung	Wahl des Betriebsmodus AutoSwitch

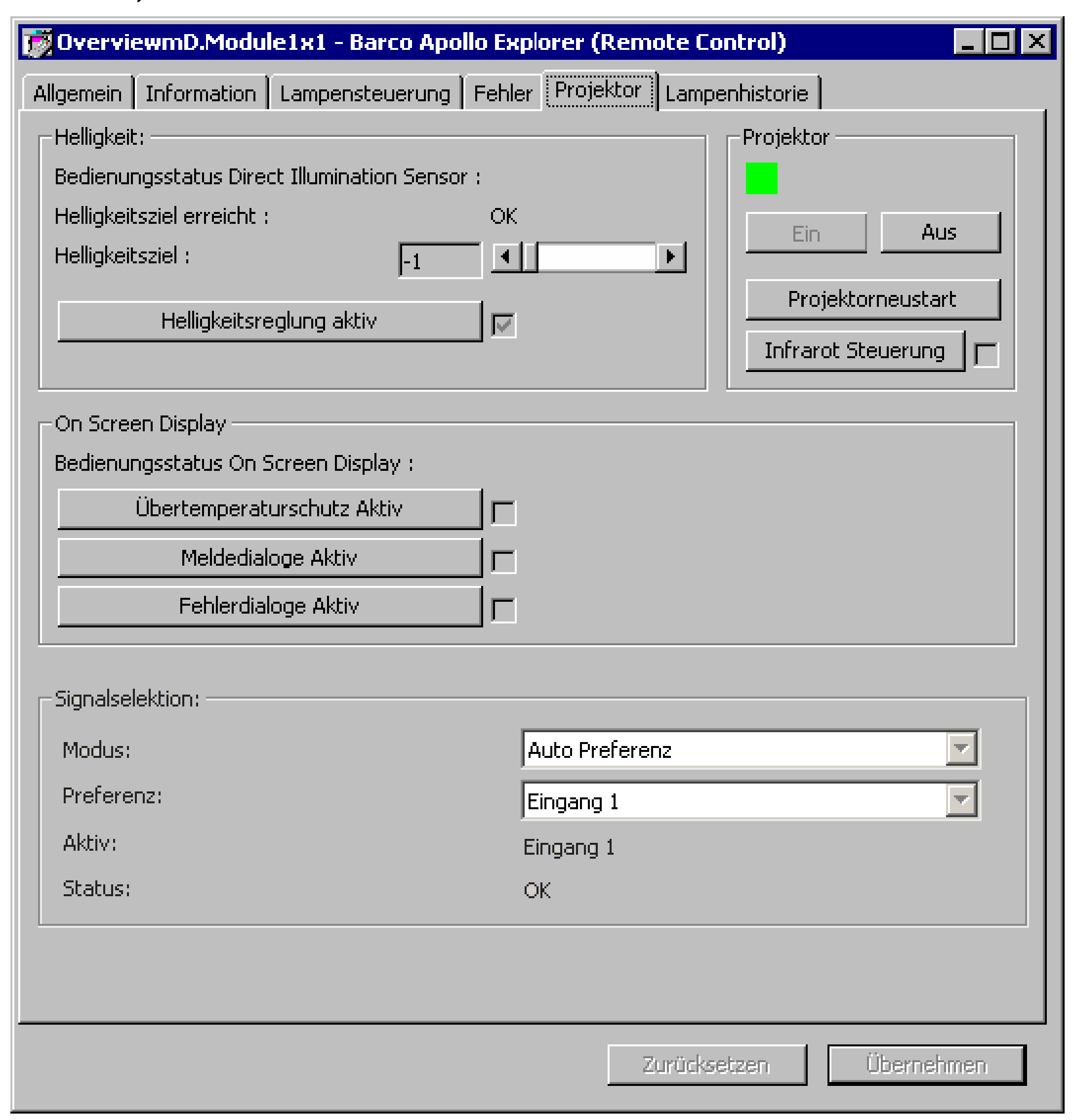
7.11.8.4 Fehler



Der ordnungsgemäße Zustand eines Parameters wird durch das Häkchen gekennzeichnet

Temperatur	Die Temperatur ist unterhalb der maximalen Temperatur
Spannungsstatus	Netzspannung ok
Helligkeitsziel erreicht	Der Projektor erreicht die für die Bildwand definierte Helligkeit
Illumination Kommunikation	Die Kommunikation zwischen Projektionseinheit und Beleuchtungseinheit ist ok.
Lüfter	Beide Lüfter funktionieren
Dimmer Home Position erreicht	Die Initialisierung des Dimmers war erfolgreich
Lampenlift Position erreicht	Wechselnder aktiven Lampen abgeschlossen
Lampentür geschlossen	Lampentür ist geschlossen, die Spannung liegt an der Lampe an.

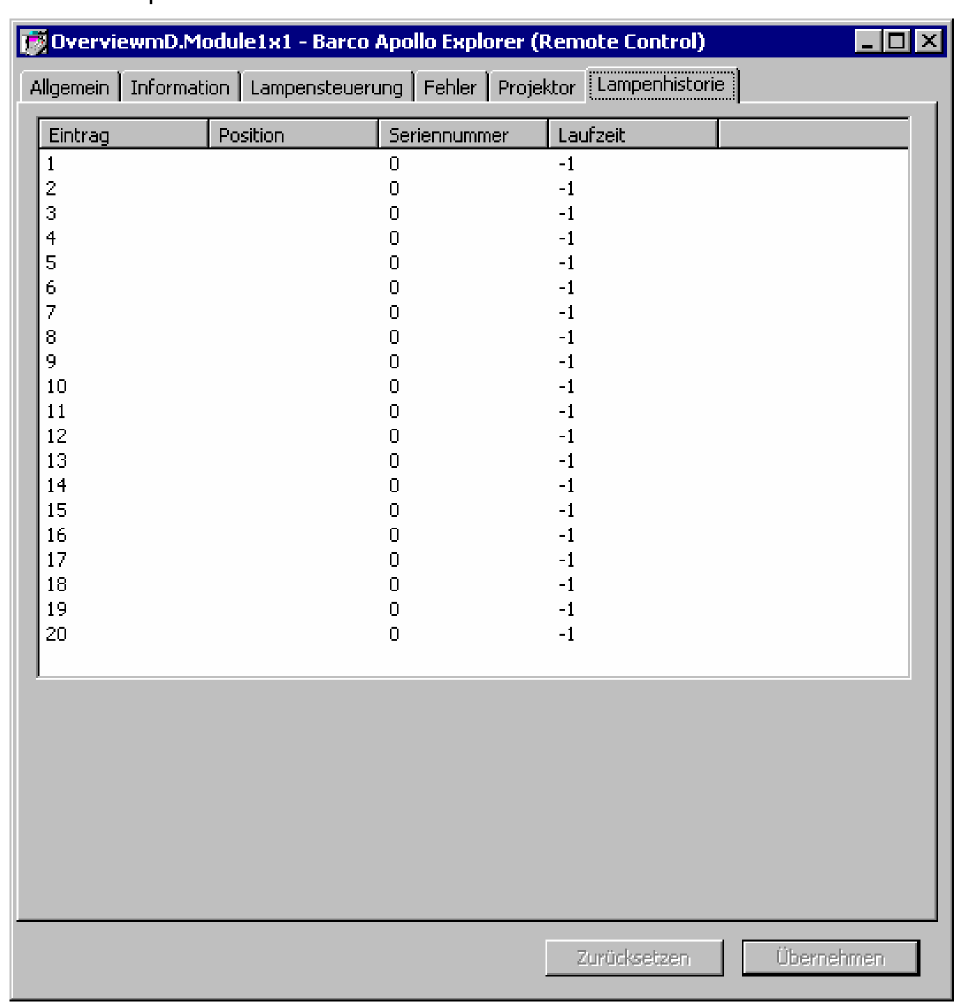
7.11.8.5 Projektor



Bedienungsstatus Direct Illumination Sensor	Zeigt an, ob der Sensor aktiv oder frei ist
Helligkeitsziel erreicht	Der Projektor erreicht die für die Bildwand definierte Helligkeit
Helligkeitsziel	Helligkeitsziel wird angezeigt bzw. gesetzt. Um dieses Helligkeitsziel gewährleisten zu können, muss bei einer Bildwand, die über den OCM gesteuert wird, der automatische Helligkeitsabgleich ausgeschaltet werden.
Helligkeitsregelung aktiv	Helligkeitsregelung wird angezeigt bzw. gesetzt. Standardeinstellung ist gesetzt (auch wenn die Bildwand über den OCM gesteuert wird.)
Projektor Ein/Aus	Der Projektor wird ein- oder ausgeschaltet (Hauptschalter)
Projektor Neustart	Der Projektor wird neu gestartet (z.B. nach Firmware Upgrade)
Infrarot Steuerung	Infrarot Steuerung wird angezeigt bzw. aktiviert
Übertemperaturschutz aktiv	Übertemperatur Schutz wird angezeigt bzw. aktiviert
Meldedialoge aktiv	Einblenden der Meldedialoge wird angezeigt bzw. aktiviert

Fehlerdialoge aktiv	Einblenden der Fehlerdialoge wird angezeigt bzw. aktiviert
Modus	Legt eine von drei möglichen Betriebsarten fest: Manual Auto Preference Auto Switch
Präferenz	Setzt den gewünschten Eingang, Quelle1 oder Quelle 2
Aktiv	Informiert über den aktiven Eingang
Status	Informiert über den Zustand des aktiven Eingangs

7.11.8.6 Lampenhistorie

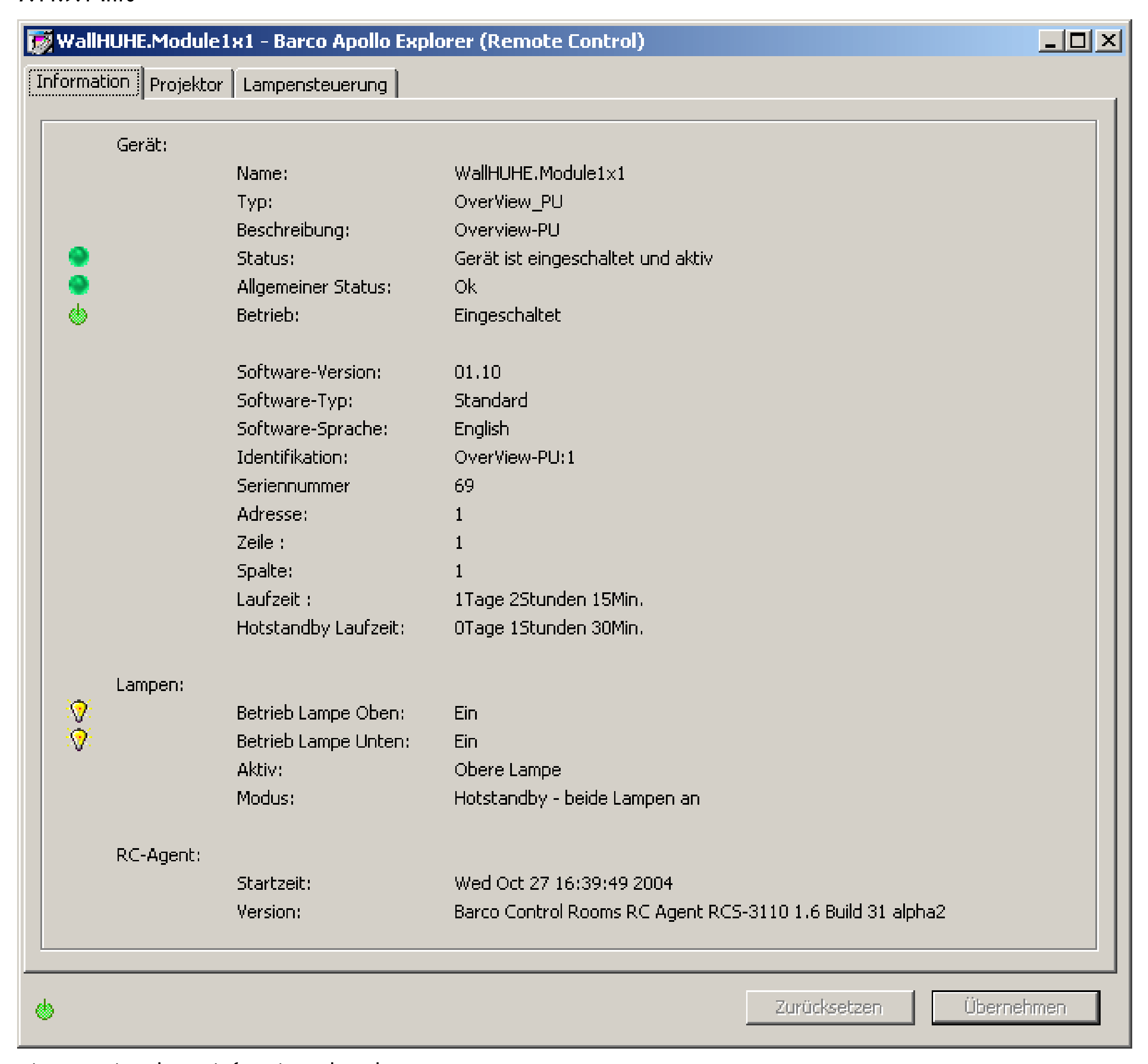


Auf dieser Registerkarte sind die Seriennummern und Lampenlebensdauern aller jemals im System eingesetzten Lampen zu finden:

Eintrag	Fortlaufender Index
Position	Gibt die Lampenposition an (oben oder unten)
Seriennummer	Zeigt die Seriennummer der Lampe an
Laufzeit	Informiert über die Lampenbrenndauer

7.11.9 OverView cPU67-DL

7.11.9.1 Info

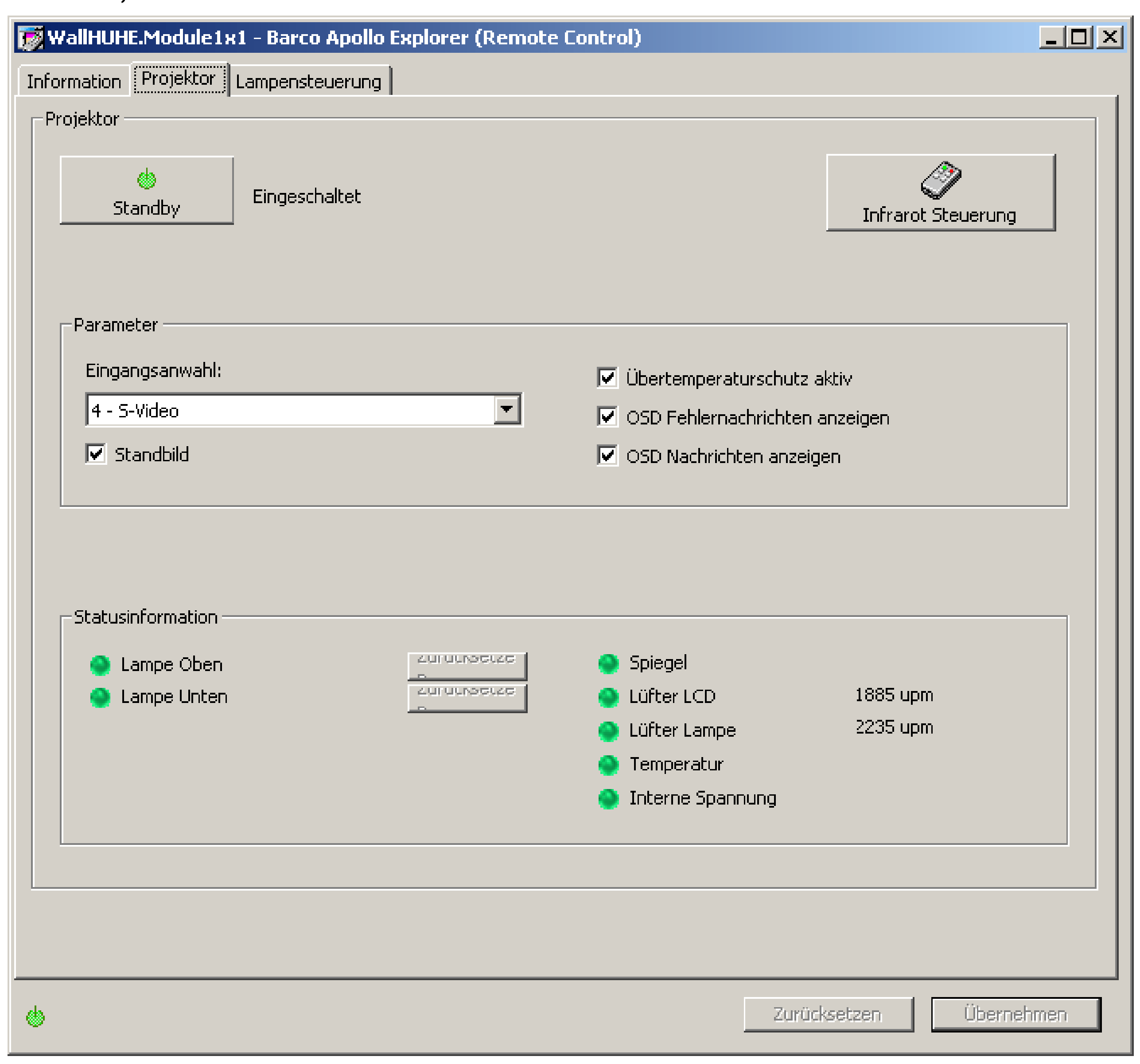


Diese Registerkarte informiert über das Gerät.

Name	Wird vom Control Room Configurator zugewiesen
Typ	OverView PU: Rückprojektionssystem mit pSI Technologie und UXGA Auflösung
Beschreibung	Zeigt die Beschreibung an, wie sie im Control Room Configurator eingegeben wurde
Status	Zeigt an, ob das Gerät vom SNMP Agent angesprochen werden kann.
Allgemeiner Status	Zeigt an, ob das Gerät in Ordnung ist. Falls irgendein Fehler aufgetreten ist, sind auf der Registerkarte Projektor weitere Informationen über Art des Fehlers zu finden (Statusinformation).
Betrieb	Informiert über den Betriebszustand des Geräts-

Software Version	Zeigt die Firmware Version an
Software Typ	Zeigt den Software Typ an
Software Sprache	Sprache des OSD
Identifikation	Eindeutige Kennzeichnung des Gerätes
Seriennummer	Seriennummer des Bildgebers
Adresse	Adresse des Projektors
Zeile	In der Bildwand: Reihe, in der das betreffende Gerät installiert ist
Spalte	In der Bildwand: Spalte, in der das betreffende Gerät installiert ist
Laufzeit	Betriebsstunden des Bildgebers
Hot standby Laufzeit	Aufsummierte Betriebsstunden im Modus Hot Standby
Betrieb Lampe oben	Zeigt den Betriebszustand der oberen Lampe an (off/on-wait/on/off-waite)
Betrieb Lampe unten	Zeigt den Betriebszustand der unteren Lampe an (off/on-wait/on/off-wait)
Aktiv	Nennt die derzeit aktive Lampe
Modus	Gibt den Betriebszustand an (Hot Standby, Cold Standby, Auto Switch)
Startzeit	Zeigt an, wann der SNMP Agent gestartet wurde
Version	Informiert über die Version des SNMP Agent.

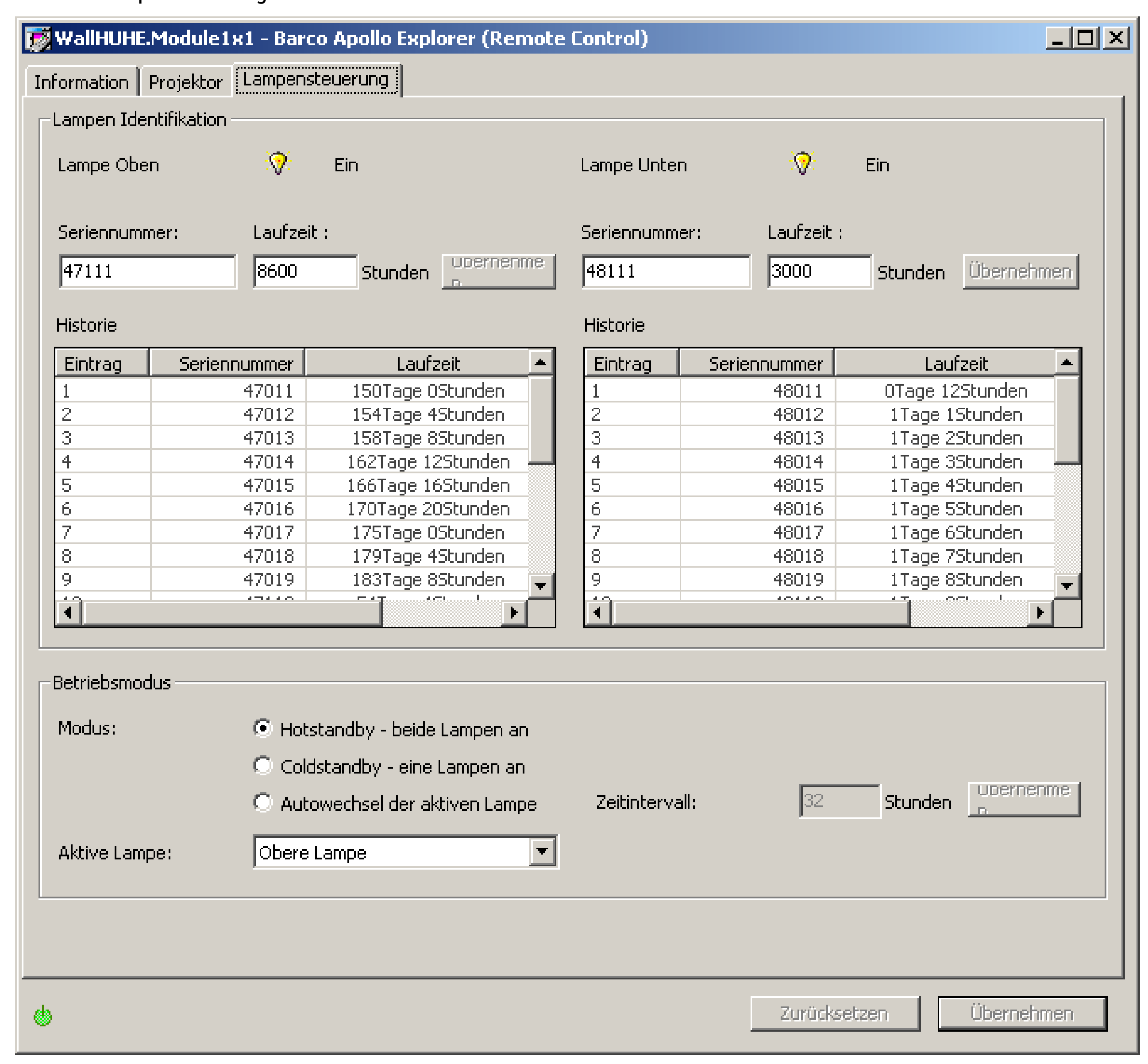
7.11.9.2 Projektor



Standby	Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Projektor aus dem Standby Modus in den Betrieb zu schalten bzw. ihn vom Betrieb in den Standby Modus zu versetzen. Der derzeitige Betriebszustand wird neben der Schaltfläche angezeigt.
Infrarot Steuerung	Durch Drücken dieser Schaltfläche wird die virtuelle Infrarot Fernbedienung angezeigt, mit deren Hilfe der Projektor über das OSD gesteuert werden kann.
Eingangswahl	Wählen Sie die gewünschte Quelle aus.
Standbild	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Signal anzuhalten.
Übertemperaturschutz aktiv	Tick this check box to activate Over Temperature Protection (recommended!)
OSD Fehlernachrichten anzeigen	Aktiveren Sie dieses Kontrollkästchen, um Fehlermeldung an zu zeigen (die Meldung überlagert die Anwendung)
OSD Nachrichten anzeigen	Aktiveren Sie dieses Kontrollkästchen, um Nachrichten an zu zeigen (die Meldung überlagert die Anwendung)

Status Information Lampe oben	Erscheint das Symbol grün, ist alles in Ordnung. Fällt die Lampe aus, wird das Icon rot, und der Spiegel wird blockiert. Wird die Lampe ausgetauscht, muss zusätzlich die neue Seriennummer der Lampe eingegeben werden, um das Error Flag zurück zu setzen. Erst dann wird das Symbol wieder grün. Drücken der Schaltfläche "Rücksetzen" setzt das Error Flag ebenfalls zurück.
Status Information Lampe unten	Erscheint das Symbol grün, ist alles in Ordnung. Fällt die Lampe aus, wird das Icon rot, und der Spiegel wird blockiert. Wird die Lampe ausgetauscht, muss zusätzlich die neue Seriennummer der Lampe eingegeben werden, um das Error Flag zurück zu setzen. Erst dann wird das Symbol wieder grün. Drücken der Schaltfläche "Rücksetzen" setzt das Error Flag ebenfalls zurück.
Status Information Spiegel	Ein grünes Symbol zeigt an, dass der Spiegel in Ordnung ist
Status Information Lüfter LCD	Ein grünes Symbol zeigt an, dass der Lüfter in Ordnung ist. Die Lüfterdrehzahl wird ebenfalls angezeigt.
Status Information Lüfter Lampe	Ein grünes Symbol zeigt an, dass der Lüfter in Ordnung ist. Die Lüfterdrehzahl wird ebenfalls angezeigt.
Status Information Temperatur	Ein grünes Symbol zeigt an, dass die Temperatur in Ordnung ist.
Status Information innere Spannung	Ein grünes Symbol zeigt an, dass die innere Spannung in Ordnung ist.

7.11.9.3 Lampensteuerung



Auf dieser Registerkarte sind detaillierte Angaben über die Lampen zu finden.

Brennt eine Lampe, wird dies durch ein gelbes Symbol angezeigt. Ist die Lampe aus (Cold Standby, Auto Switch), erscheint das Symbol grau.

Seriennummer und Betriebsstunden der derzeitigen Lampen kann eingesehen bzw. gesetzt werden. Um die Werte zu ändern, geben Sie die neuen Werte in die Felder ein und drücken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen**. Historie listet Seriennummern und Betriebsstunden der vorhergehenden Lampen auf, die Liste umfasst bis zu 20 Einträge. Bei mir als 20 Einträgen werden die Einträge mit der niedersten Ordnungsnummer gelöscht (**Eintrag**). Zusätzlich kann auf dieser Registerkarte noch der Betriebsmodus gesetzt und die aktive Lampe gewählt werden.

Seriennummer	Geben Sie nach dem Lampenwechsel die neue Seriennummer ein und drücken Sie die Schaltfläche **Übernehmen**.
Laufzeit	Setzen Sie nach dem Lampenwechsel die Betriebsstunden der Lampe entsprechend und drücken Sie die Schaltfläche **Übernehmen**.
Historie	Listet Seriennummer und Laufzeiten aller Lampen auf. Die Liste umfasst bis zu 20 Einträge. Danach werden Einträge mit der niedersten Nummer gelöscht.
Hot Standby	Drücken Sie die Schaltfläche **Hot Standby**, um diesen Betriebsmodus zu aktivieren. Dies ist nur dann möglich, wenn der Betriebsmodus **Hot Standby** freigeschaltet worden ist.
Cold Standby	Drücken Sie die Schaltfläche **Cold Standby**, um diesen Betriebsmodus zu aktivieren.

Auto Switch	Drücken Sie die Schaltfläche **AutoSwitch**, um diesen Betriebszustand zu aktivieren.
Zeitintervall	Im Betriebsmodus AutoSwitch kann im Bereich von 12 Stunden bis 500 Stunden die Zeitdauer eingestellt werden, nach der die aktive Lampe wechselt.
Aktive Lampe	Wählen Sie die aktive Lampe aus (Lampe oben oder Lampe unten).

7.11.9.4 Infrarot Steuerung

Das Gerät kann mittels einer Infrarot Fernbedienung über das OSD bedient werden. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Infrarot Steuerung**, um ein 1:1 Abbild der Fernbedienung zu erhalten.

Adj Key	Starten bzw. Beenden des OSD
Exit Key	Rücksprung zum vorhergehenden Menüpunkt oder Verlassen des Menüs.
Enter Key	Starten des OSD und Bestätigung einer Einstellung/Auswahl während des Einstellmodus.
Cursor Keys	Navigation zum Menüpunkt und Korrektur eingegebener Werte
Standby Key	Aktivierung und De-aktivierung des Projektors, wenn die Stromversorgung eingeschaltet ist.
Numeric Keys 1-9	Zur Wahl der Quelle (Kenn-Nr. eingeben) und zum Setzen der Adresse eines Projektors.
Brightness, Contrast	Stellen Sie Helligkeit und Kontrast nach Wunsch ein. Drücken der –Taste vermindert, Drücken der +-Taste erhöht einen Wert..

Mit Hilfe der Infrarot Steuerung öffnet man das OSD und kann dann sämtliche Einstellungen vornehmen wie z.B. Quellenparameter ändern, Quellen wählen etc. Das OSD ist im Benutzerhandbuch des Geräts ausführlich beschrieben.

7.12 Das Kontextmenü im Explorer

Über den Klick mit der rechten Maustaste auf ein Objekt im Arbeitsbereich des Explorers öffnet sich das Kontextmenü diese Objekts.



Die Mini-Windows der Viewer haben auch ein Kontextmenü!

Das Kontextmenü kann erweitert werden, z. B. können bei den **Viewern** im Kontextmenü Quellen definiert werden, oder bei den Projektoren kann der Befehl Lampe einschalten ins Kontextmenü aufgenommen werden.

Da bei den Objektlisten im Arbeitsbereich **Mehrfachauswahl** möglich ist, kann über das Kontextmenü ein Befehl gleichzeitig an mehrere Empfänger geschickt werden.



Drücken Sie die **Umschalttaste**, um aufeinander folgende Objekte zu markieren.

Drücken Sie die **Steuerungstaste**, um beliebig positionierte Objekte gleichzeitig zu markieren.

Das Kontextmenü einer **Mehrfachauswahl** beinhaltet genau diejenigen Befehle, die alle selektierten Objekte gemeinsam haben, vorausgesetzt, die Befehle erlauben Mehrfachauswahl.

Ob ein Befehl für **Mehrfachauswahl** zugelassen ist oder nicht, wird bei seiner Definition mit Hilfe eines **Attributes** festgelegt.

7.12.1 Befehle zufügen im Kontextmenü

Das Kontextmenü wird angepasst über das Editieren der Datei **ApolloExplorer.ini** im Apollo Projektverzeichnis im Unterordner **Server Data**.



Eine Datei im Unterverzeichnis Server Data wird steht allen Rechnern des Apollo Netzwerkes zur Verfügung.

Ausserdem überschreibt sie etwaige andere gleichnamige Dateien in anderen Verzeichnissen des Apollo Projekts.

Zum Anpassen des Kontextmenüs gehen Sie wie folgt vor:

- Öffnen Sie die Datei ... \Apollo Projekt\ServerData\ApolloExplorer.ini.

  Im Kommentarteil dieser Datei ist erklärt, welcher Syntax ein Befehl im Kontextmenü zu folgen hat und welche Attribute gesetzt werden können:

  Das Kontextmenü startet eine Kommandozeile. Damit sind die Befehle, Parameter und ihre möglichen Werte genau diejenigen, die auch über das Command Interface abgesetzt werden können, vgl. Command Interface

  In dieser Datei sind sämtliche Geräte aufgeführt, die von Apollo unterstützt werden. Der Abschnitt für jedes Gerät beginnt mit dem Gerätenamen in eckigen Klammern.

- Navigieren Sie zum Abschnitt desjenigen Gerätes, dessen Kontextmenü Sie ergänzen möchten.

  Soll z. B. der Befehl "Ausblenden" auf das Kontextmenü eines Web Viewer gelegt werden, und soll im Ausblendemodus das Bild "bluescreen.jpg" angezeigt werden, so fügen Sie am Ende der Einträge für den Web Viewer an:

  "Blue" = <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" -name:$ObjectName$ /IdcImage:2 /IdcEnabled: 1 </cmd>

  Damit erhält das Kontextmenü den Eintrag "Blue".

  Dieser Befehl steht nun über einen Klick mit der rechten Maustaste allen Instanzen des Web Viewers zur Verfügung.

  Hierbei spielt es keine Rolle, ob im Arbeitsbereich des Betrachters ein oder mehrere Instanzen selektiert sind.

  Soll dieser Befehl ausschließlich bei Selektion aller Instanzen des Web Viewer gelten, so muss dem Befehl das Attribut **multi** mitgegeben werden:

  "Blue_multi" = <attrib> multi <\attri> <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" -name:$ObjectName$ /IdcImage:2 /IdcEnabled: 1 </cmd>



Ein Befehl, der das Attribut multi hat, steht im Kontextmenü ausschließlich bei Mehrfachselektion zur Verfügung.

Soll dieser Befehl jedoch nur dann angewendet werden können, wenn genau eine Instanz selektiert ist, so muss dem Befehl das Attribut single mitgegeben werden.

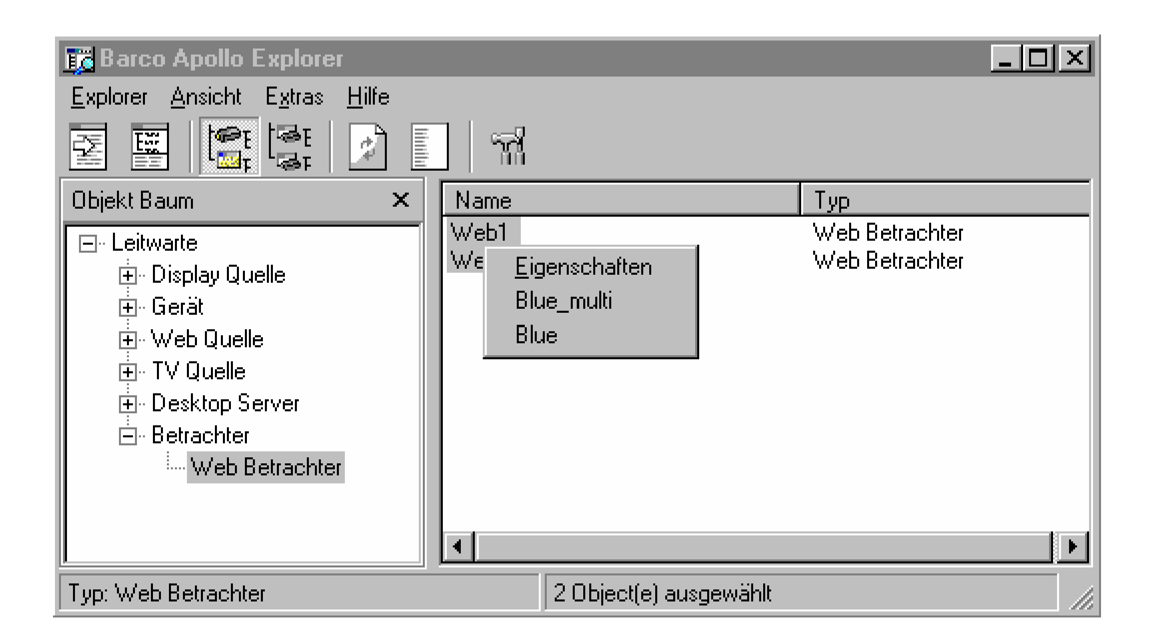
"Blue_single" = <attrib> single <\attri> <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" -name:$ObjectName$ /IdcImage:2 /IdcEnabled: 1 </cmd>

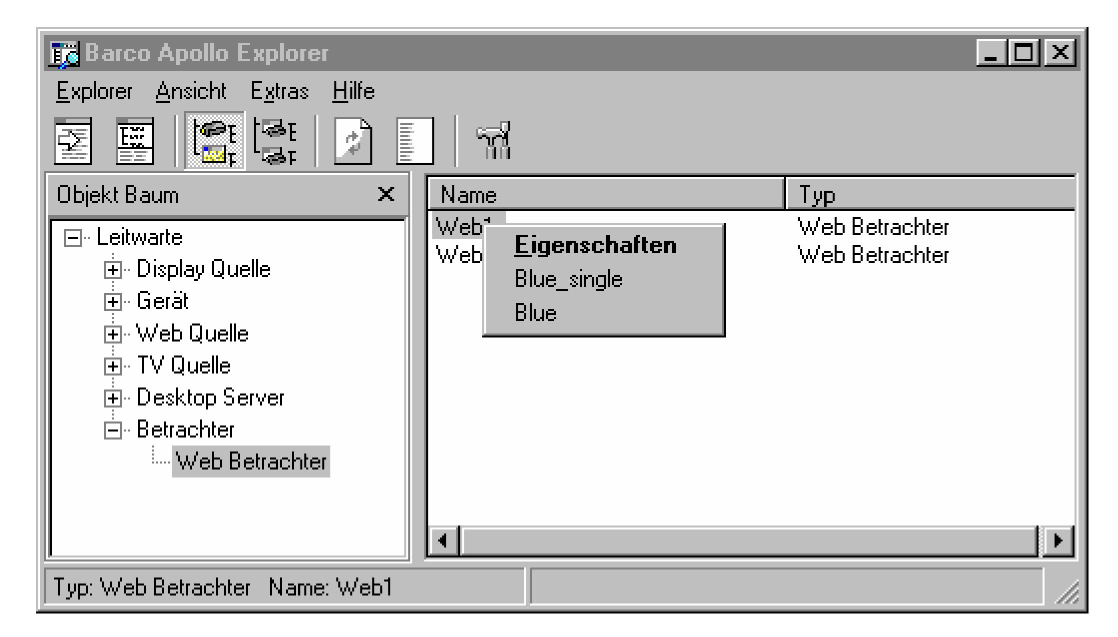


Ein Befehl, der das Attribut single hat, steht im Kontextmenü ausschließlich bei Einzelselektion zur Verfügung.



Die Attribute multi und single kann man z. B. auch verwenden, damit gleichlautende Einträge im Kontextmenü, je nachdem, was selektiert ist, verschiedene Kommandos ausführen.



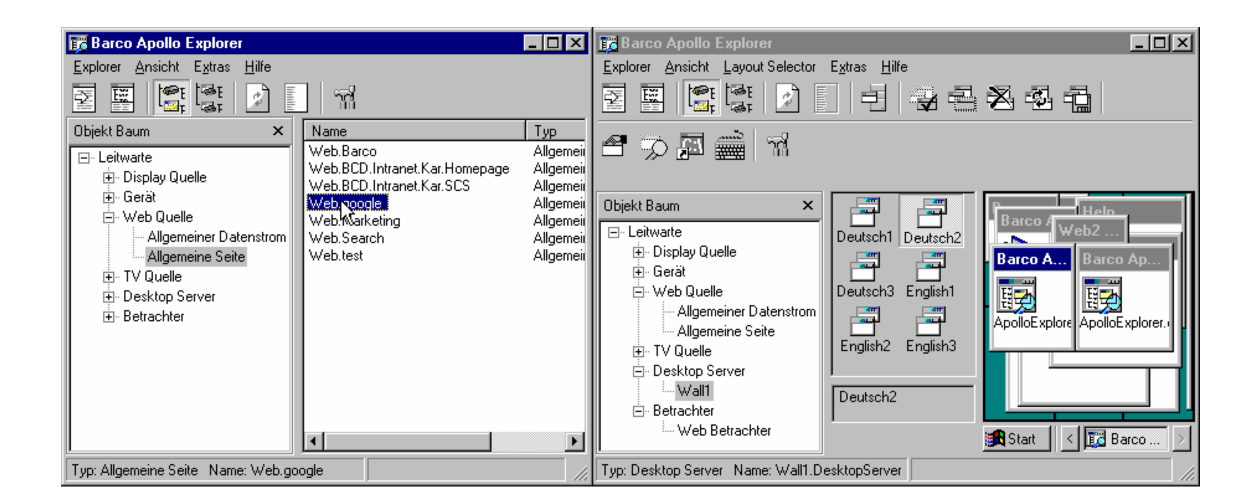


7.12.2 Drag&Drop Funktionalität

Mit Hilfe der Drag&Drop Funktionalität kann man **gestartete Viewer** mit einer anderen Quelle verbinden, und zwar ohne dazu den Eigenschaften-Dialog zu öffnen.

Annahme: Der Apollo Explorer ist läuft in zwei Instanzen.

Nun können in der einen Instanz z. B. im Objekt Baum die **Web Quellen|Allgemeine Seiten** angeklickt sein, und in der anderen Instanz die **Display Wall**:



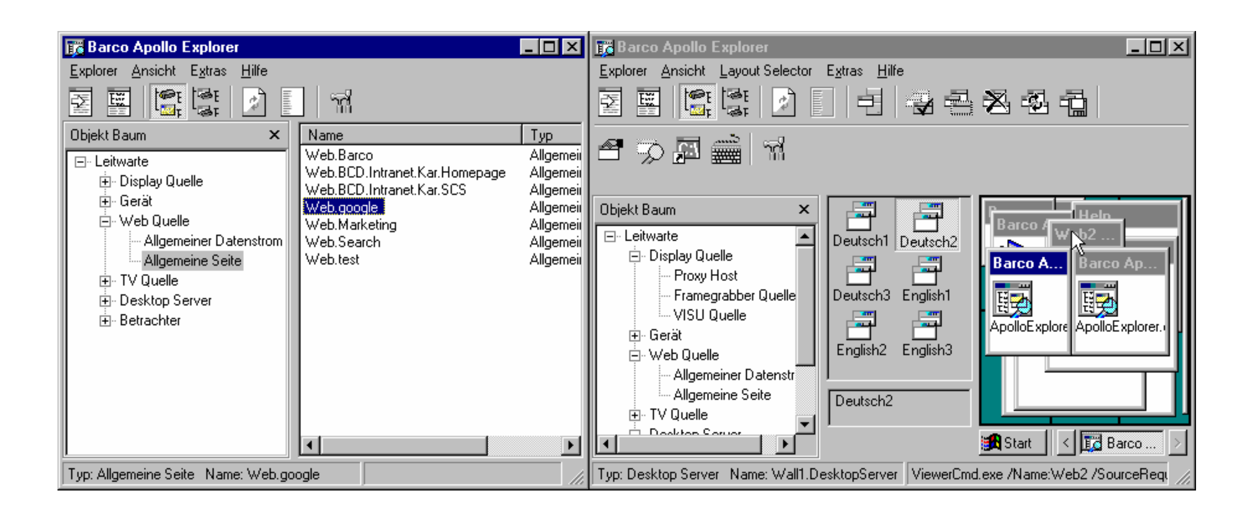


Bitte darauf achten, dass bei Extras|Optionen auf der Registerkarte Remote Desktop die Option Desktop zeigen gewählt ist!

Aus dem Arbeitsbereich kann nun eine Web Quelle mit der Maus in das Mini-Window des **Web Viewers** des zweiten Explorers gezogen werden. Der Web Viewer wird mit dieser Quelle verbunden.

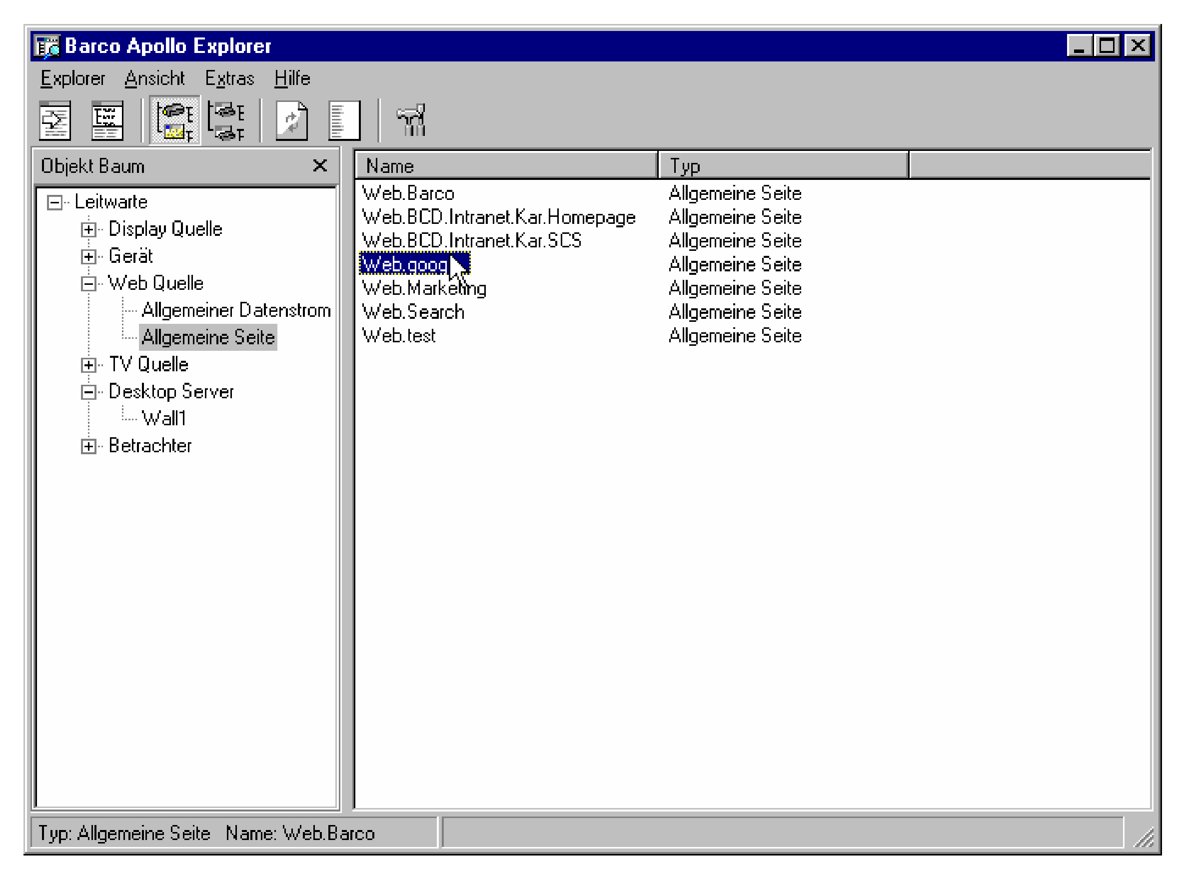


Es ist darauf zu achten, dass man die Maus direkt im Mini-Window des Viewer los läßt!

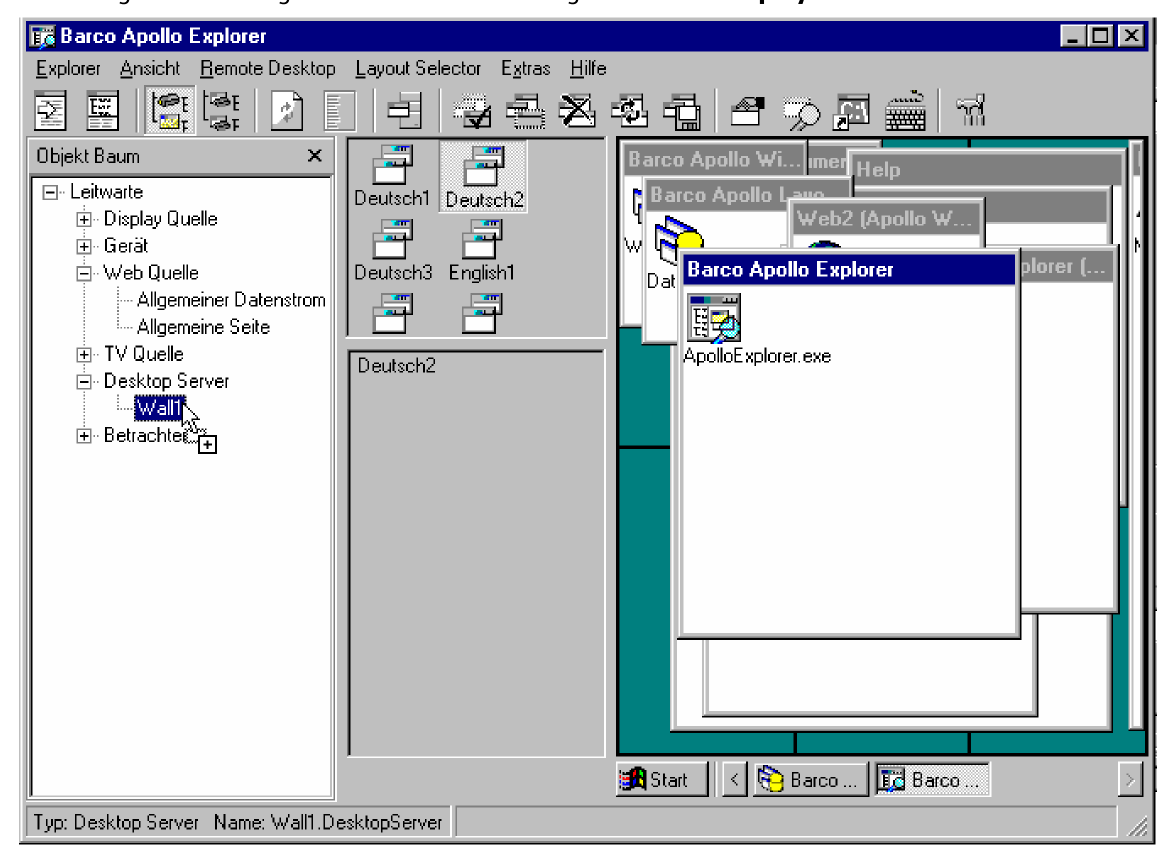


Ist der Explorer nur einmal geöffnet, gehen Sie wie folgt vor:

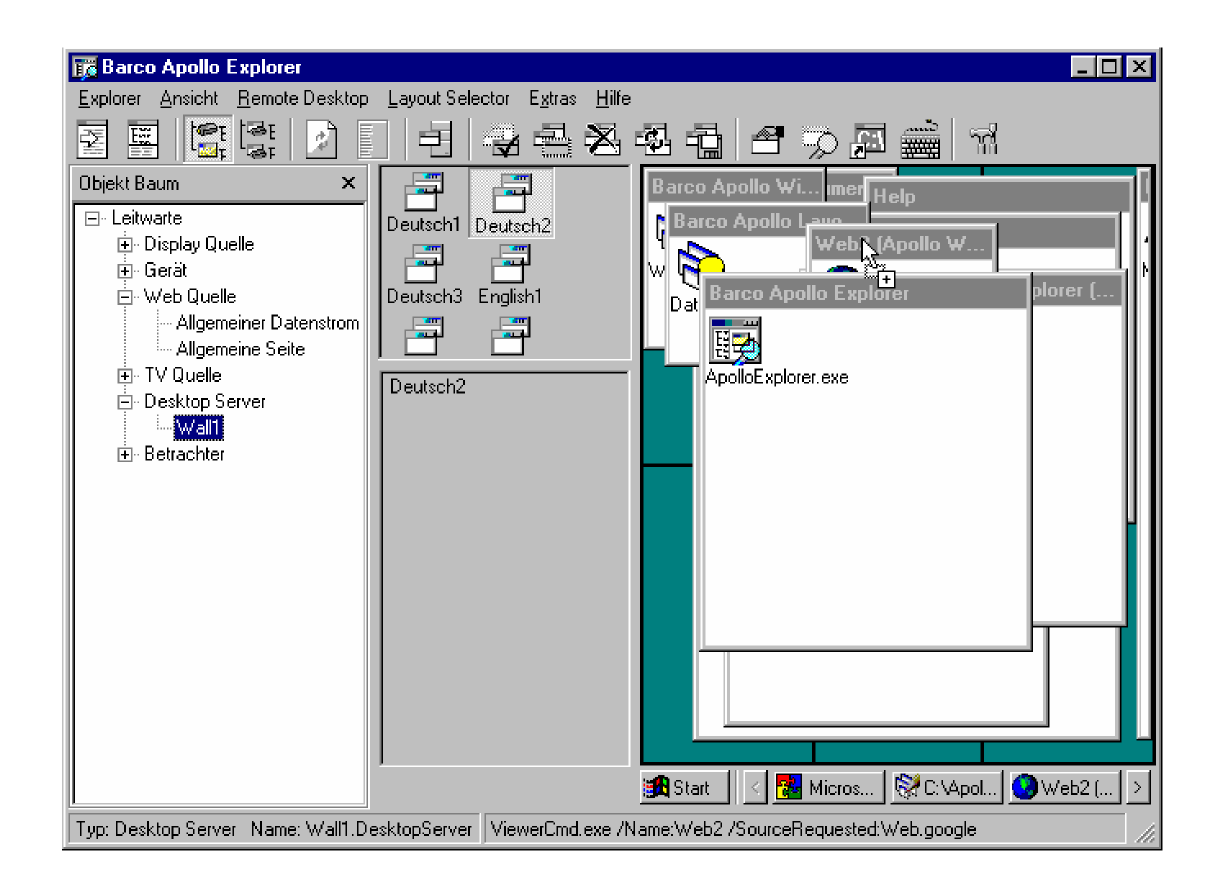
- Klicken Sie im Objekt Baum auf **Web Quelle | Allgemeine Seite.**
- Wählen Sie im Arbeitsbereich eine Quelle



- Navigieren Sie bei gedrückter Maustaste im Objekt Baum zum **Desktop Server**. Der Knoten Desktop Server explodiert.
- Navigieren Sie bei gedrückter Maustaste zur gewünschten **Display Wall**.



- Gehen Sie bei gedrückter Maustaste in das Mini-Window des **Web Viewer** im **Remote Desktop**
- Lassen Sie die Maustaste los.





Um Quellen zu öffnen, die nicht in der Datei ServerData\Globals.ini definiert sind und deshalb nicht im Arbeitsbereich des Explorers aufgelistet sind, kann man z.B. in Wordpad folgende Zeilen eingeben:

/Type: Viewer_WebViewer /URL:www.gewünschteSeite.de

Markieren Sie diese Zeile, und ziehen Sie sie mit der Maus in das Mini-Window des Web Viewers im Apollo Explorer.

Die Drag&Drop Funktionalität unterstützt alle für den jeweiligen Viewer gültigen Parameter. Die Syntax startet immer mit dem Type des Viewers, gefolgt von der gewünschten Quelle

/Type:Viewer_FrgViewer /SourceRequested:Frg.frg4
/Type:Viewer_VISUViewer /SourceRequested:VISU.Video1
/Type:Viewer_CottusViewer /SourceRequested:Desktops.BARCOEUROPE.karclt8s
/Type:Viewer_WebViewer /SourceRequested:Web.Barco
/Type:Viewer_MpegViewer /SourceRequested:MovieServer.YellowPages
/Type:Viewer_VTplusViewer /SourceRequested:TV.Home
/Type:Viewer_VNCViewer /SourceRequested:VNC_desktops.karclt24
/Type:Viewer_ProViewer /SourceRequested:Pro_Desktops.niocIteos

Um die Verbindung zu einer in der Datei **ServerData\viewersources.ini** vordefinierten Quelle herzustellen, muss der Parameter **SourceRequested** angegeben werden. Dieser Parameter enthält alle notwendigen Informationen.

Bei nicht vor-definierten Quellen müssen die erforderlichen Parameter für diese Quelle angegeben werden (URL, Host name, etc.), gefolgt von dem Parameter **Source Connected**, um die Verbindung der Viewer Instanz mit dieser Quelle herzustellen.

Über diese Drag&Drop Funktionalität kann man z. B. auch bei GIS Anwendungen das Kamera-Symbol in das Mini-Window des Web Viewers ziehen und die Daten dort betrachten.

8 Layout Editor

Mit dem **Layout Editor** werden **Regions** definiert und sogenannte **Layouts** erstellt und verändert. Layouts bestehen i. a. aus mehreren Fenstern und legen fest, welche dieser Fenster in welcher Größe an welcher Position aufgeschaltet werden sollen. Jedes Layout wird unter einem eigenen Namen in einer Datenbank abgelegt, unter dem es zur Laufzeit angesprochen werden kann.

Jede Display Wall führt auf dem zugehörigen Steuerrechner oder auf einem beliebigen Rechner im Netzwerk eine eigene Datenbank.



In dieser Apollo Version steht die Funktionalität der Regions nur dann zur Verfügung, wenn sie explit gewählt.

Dazu beim Anlegen einer neuen Datenbank im im Menüpunkt Eigenschaften|Display Wall | Regionen verwenden wählen.

Beim Konvertieren einer bestehenden Datenbank muss im Datenbank Convertor die Option Regionen verwenden gesetzt sein.

8.1 Layout Datenbank

Mit dem **Layout Editor** werden **Regions** auf der Display Wall festgelegt und sogenannte Layouts erstellt und verändert.

8.1.1 Regionen

Eine **Region** ist ein rechteckiger Bereich auf der Display Wall. Jedes Display Wall hat mindestens eine **Region** (=die gesamte Bildwand). Es können mehrere Regionen festgelegt werden, die sich auch überlappen können. Im Gegensatz zu früheren Apollo Releases, wird nun ein Layout nicht mehr für die Display Wall definiert, sondern für eine **Region**. Damit kann ein Layout in verschiedene Regionen und damit mehrfach geladen werden.

Durch das Konzept der Regionen können individuelle Zugriffsrechte für Benutzergruppen erteilt werden. Mehrere Benutzergruppe können gleichzeitig auf eine Region zugreifen (und damit auf die Layouts/Applikationen dieser Region). Die Aktionen der verschiedenen Benutzer werden mit Hilfe wohldefinierter Zugriffsrechte koordiniert.



Sollen Regionen definert werden, so muss im Menü Eigenschaften im Menüeintrag Display Wall die Option Regionen verwenden gesetzt werden. Dann werden im TreeView des Layout Editors die Regionen eingeblendet.



Falls ein Layout automatisch geladen wird, steht die Option "Regionen verwenden" nicht geändert werden.

8.1.2 Layouts

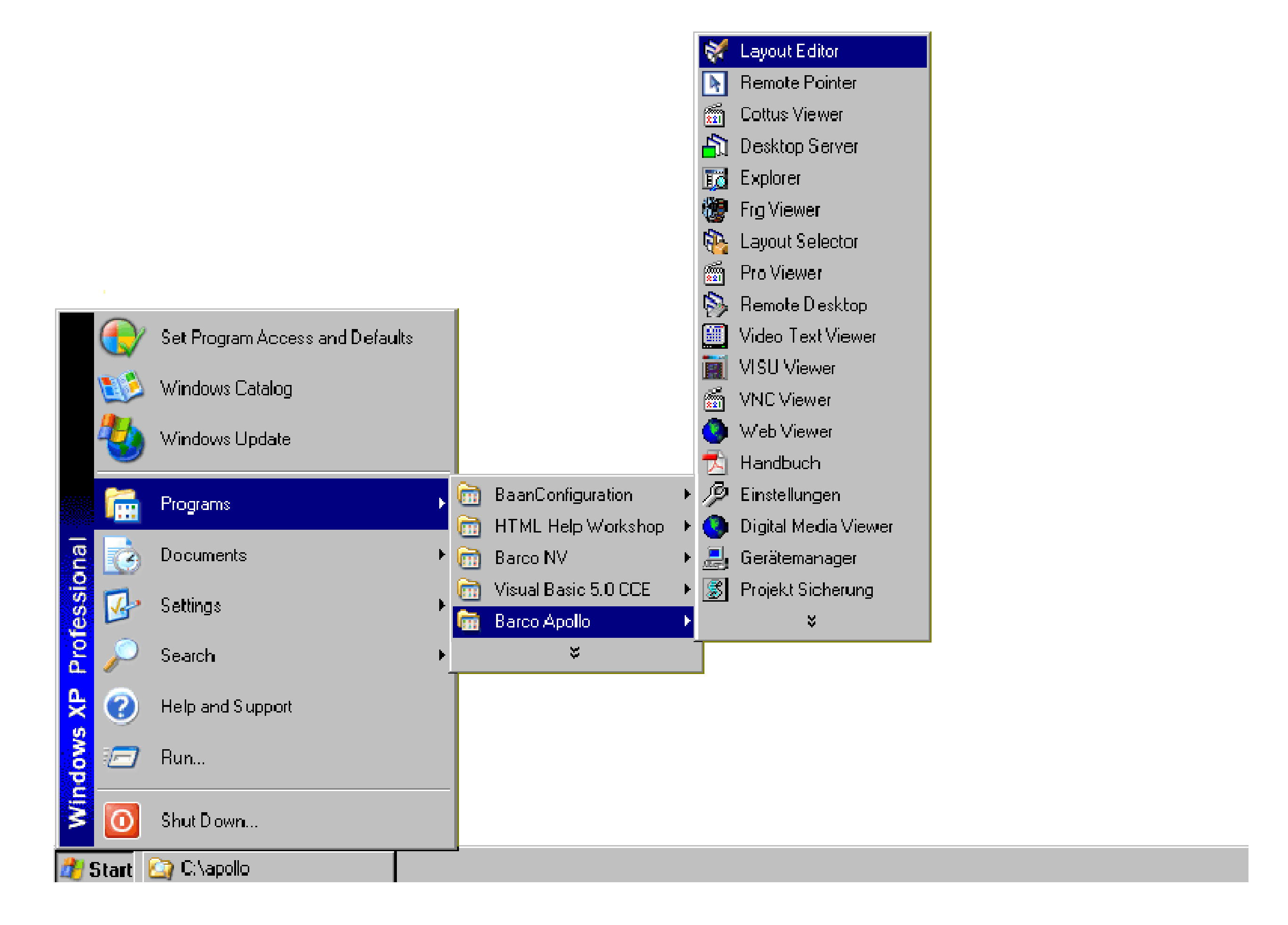
Layouts bestehen i. a. aus mehreren Fenstern und legen fest, welche dieser Fenster in welcher Größe an welcher Position der Region aufgeschaltet werden sollen. Jedes Layout wird unter einem eigenen Namen in einer Datenbank abgelegt, unter dem es zur Laufzeit angesprochen werden kann. Jede Display Wall führt auf dem zugehörigen Steuerrechner oder auf einem beliebigen Rechner im Netzwerk eine eigene Datenbank

Layouts können im **Layout Editor** oder interaktiv an der Display Wall (**Remote Desktop**) editiert werden, vorausgesetzt, dass die erforderlichen Zugriffsrechte vorhanden sind. Mehrere Benutzer können zwar gleichzeitig auf eine Layout-Datenbank zugreifen, editiert werden kann sie nur von einem Benutzer. Der erste Benutzer verriegelt die Datenbank, so dass Änderungen durch andere Benutzer zu diesem Zeitpunkt nicht erfolgen können.

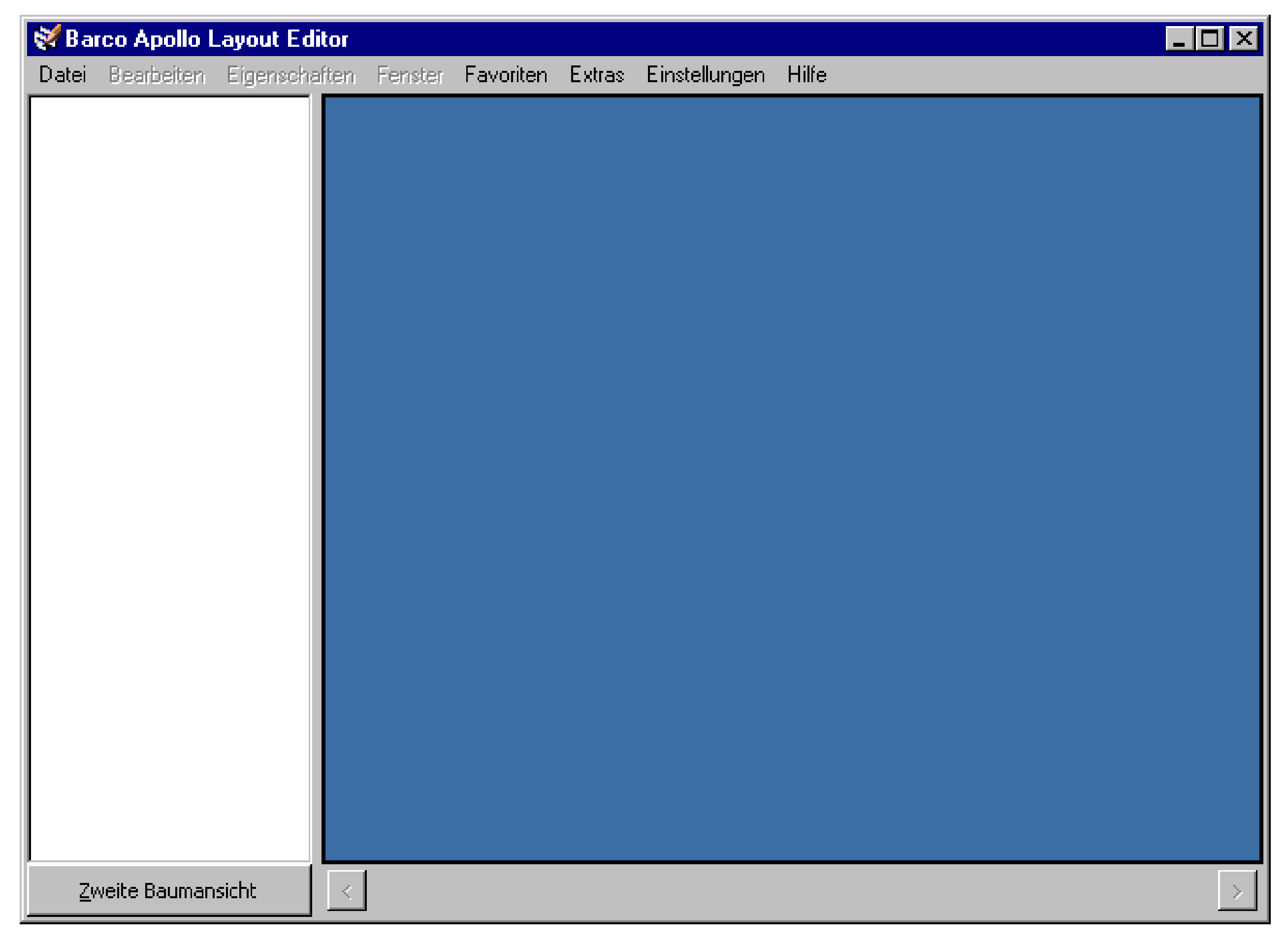
8.2 Layout Editor starten

Starten Sie das Programm mit dem Shortcut

Start|Programme|Barco Apollo|Layout Editor



Es öffnet sich das Hauptfenster des Layout Editors:



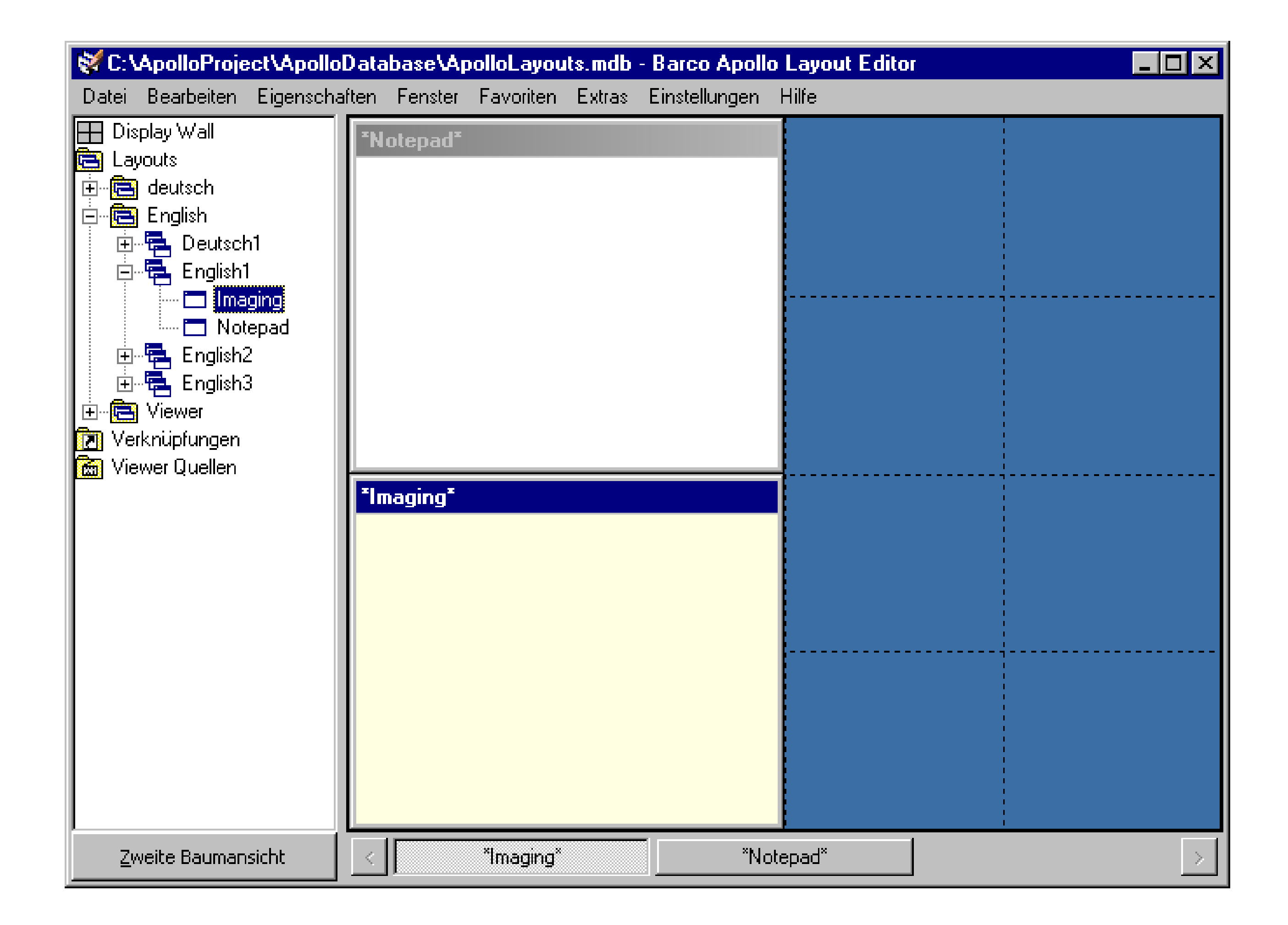
Die Menüleiste des **Layout Editors** beinhaltet die Einträge **Datei**, **Bearbeiten**, **Eigenschaften**, **Fenster** , **Favoriten**, **Einstellungen** und **Hilfe**.

<A Name = "Treeview">Nach dem Öffnen einer Datenbank erscheinen die dort definierten Layouts und Verknüpfungen in einer Baumstruktur im linken Teilfenster des **Layout Editors** (Tree View).

<A Name = "Desktop">Selektiert und öffnet man ein Layout, so werden die darin definierten Fenster und Verknüpfungen im Tree View angezeigt sowie die zugehörigen Fenster im rechten Teilfenster (Desktop) des **Layout Editors** gemäß ihren Eigenschaften positioniert.

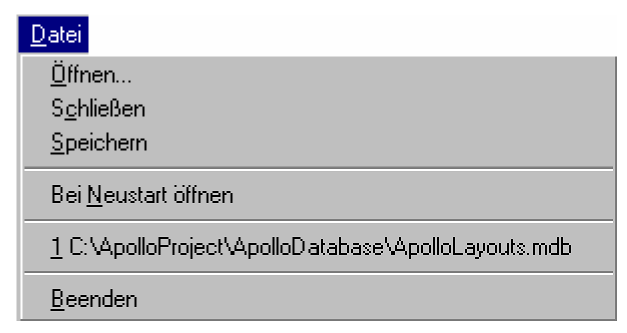
<A Name = "Taskbar">Jedes Fenster, das im Layout definiert ist, ist in der **Taskbar** durch eine Schaltfläche repräsentiert.

Eine **Zweite Baumansicht** kann geöffnet werden, um Objekte (z.B. Fenster) bequem in den Tree View zu ziehen.


C:\ApolloProject\ApolloDatabase\ApolloLayouts.mdb - Barco Apollo Layout Editor
Datei
Bearbeiten
Eigenschaften
Fenster
Favoriten
Extras
Einstellungen
Hilfe
Display Wall
Layouts
deutsch
English
Deutsch1
English1
Imaging
Notepad
English2
English3
Viewer
Verknüpfungen
Viewer Quellen
Notepad
Imaging
Zweite Baumansicht
Imaging
Notepad

8.3 Die Menüs des Layout Editors

8.3.1 Datei Menü



Über den Befehl **Öffnen** können Sie im Netzwerk nach der Apollo Datenbank suchen und diese öffnen. Soll diese beim Starten des **Layout Editors** wieder automatisch geöffnet werden, wählen Sie **Bei Neustart öffnen**. Die 4 zuletzt geöffneten Datenbanken erscheinen als MRU-Einträge (**M**ost **R**ecently **U**sed) im Datei Menü und können darüber geöffnet werden.

Über den Befehl **Speichern** werden die Änderungen in der Datenbank gesichert. Beim Speichern wird die Datenbank zuerst ohne die Änderungen kopiert und im gleichen Verzeichnis wie die Datenbank gespeichert unter dem Namen ApolloDatabase.mdb.back . Somit besteht die Möglichkeit, eine Speicheraktion rückgängig zu machen, indem man die Datenbank schließt, löscht, und die Sicherungskopie umbenennt. .Mit **Beenden** schließen Sie die Datenbank und den **Layout Editor**.

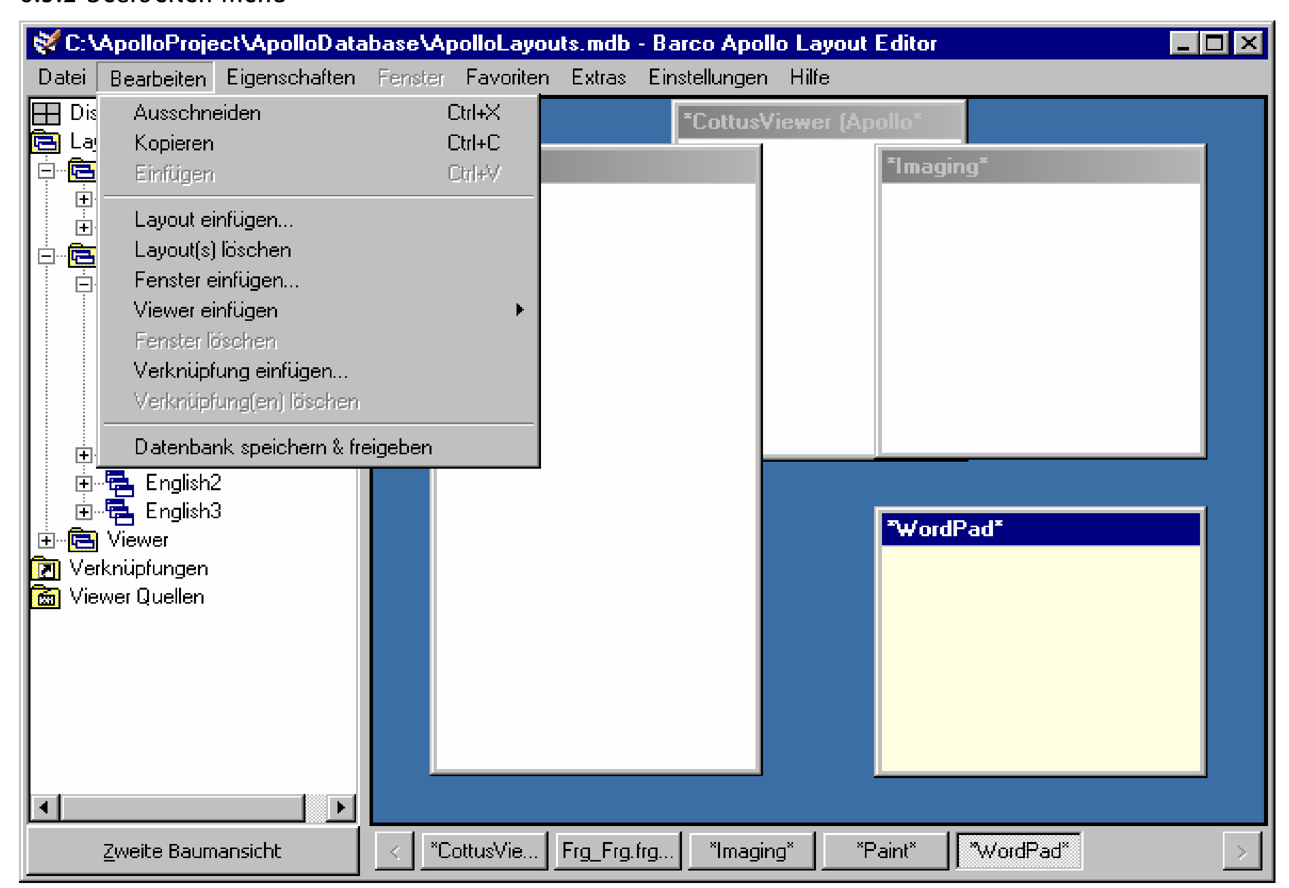
Sind Änderungen in den Layouts oder den Verknüpfungen erfolgt, die nicht gespeichert worden sind, erfolgt bei **Datei|Schließen** bzw. bei **Datei|Beenden** die Frage, ob die Änderungen gespeichert werden sollen:



Drücken Sie auf **Ja**, um die Änderungen zu speichern, oder auf **Nein**, um die Änderungen zu verwerfen. Anschließend wird die Datenbank geschlossen.

Soll die Datenbank offen bleiben, drücken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen.**

8.3.2 Bearbeiten Menü





Die Befehle stehen auch über das Kontextmenü zur Verfügung und können mit den bekannten Windows Tastenkombinationen ausgeführt werden. Folgende Tastenkombinationen werden unterstützt:

STRG+X , STRG +C, STRG +V, STRG +EINFG, SHIFT+ EINFG, SHIFT+ENTF (ausschneiden, kopieren, einfügen, kopieren, einfügen, ausschneiden)

#Im Menü **Bearbeiten** stehen die Befehle **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen** zur Verfügung. Damit lassen sich Verknüpfungen, vollständige Layouts oder einzelne Fenster eines Layouts kopieren und in den TreeView bzw. in ein anderes Layout einfügen. Der gewählte Befehl wird immer auf das aktuell selektierte Objekt (Layout, Fenster, Verknüpfung, Region) angewendet.

Das Anlegen neuer Layouts erfolgt über den Befehl **Layout einfügen**, das Anlagen neuer Fenster, Verknüpfungen und Regionen über den Befehl **Fenster einfügen**, **Viewer einfügen**, **Verknüpfung einfügen, Region einfügen**. Beim Anlegen neuer Objekte erscheint der zugehörende Eigenschaftendialog, der auch über den entsprechenden Befehl im Menü **Eigenschaften** aktiviert werden kann.



Regionen können nur dann eingefügt werden, wenn bei den Display Wall Eigenschaften definiert wurde, dass Regionen verwendet werden.

Über den Befehl **Layout löschen** wird das gewählte Layout aus der Datenbank gelöscht. Der Befehl **Fenster löschen** entfernt das selektierte Fenster aus dem Layout.



Ein Layout oder eine Region kann nicht aus der Datenbank gelöscht werden, wenn es sich um ein automatisch geladenes Layout handelt.

Eine Verknüpfung kann über den Befehl **Verknüpfung löschen** entfernt werden. Hierbei gilt:

- Eine Verknüpfung kann immer aus einem Layout entfernt werden.
- Eine Verknüpfung kann immer aus einem Fenster entfernt werden
- Eine Verknüpfung kann nur dann aus der Datenbank gelöscht werden, wenn sie von keinem Layout und von keinem Fenster benötigt wird.

Mit dem Befehl **Region löschen** kann die gewählte Region gelöscht werden. Dieser Befehl löscht nicht die Layouts, die dieser Region zugeordnet sind, aber diese Layouts können nicht mehr geladen werden. Um Layouts auf die Bildwand zu laden, müssen sie mindestens einer bestehenden Region zugeordnet sein.



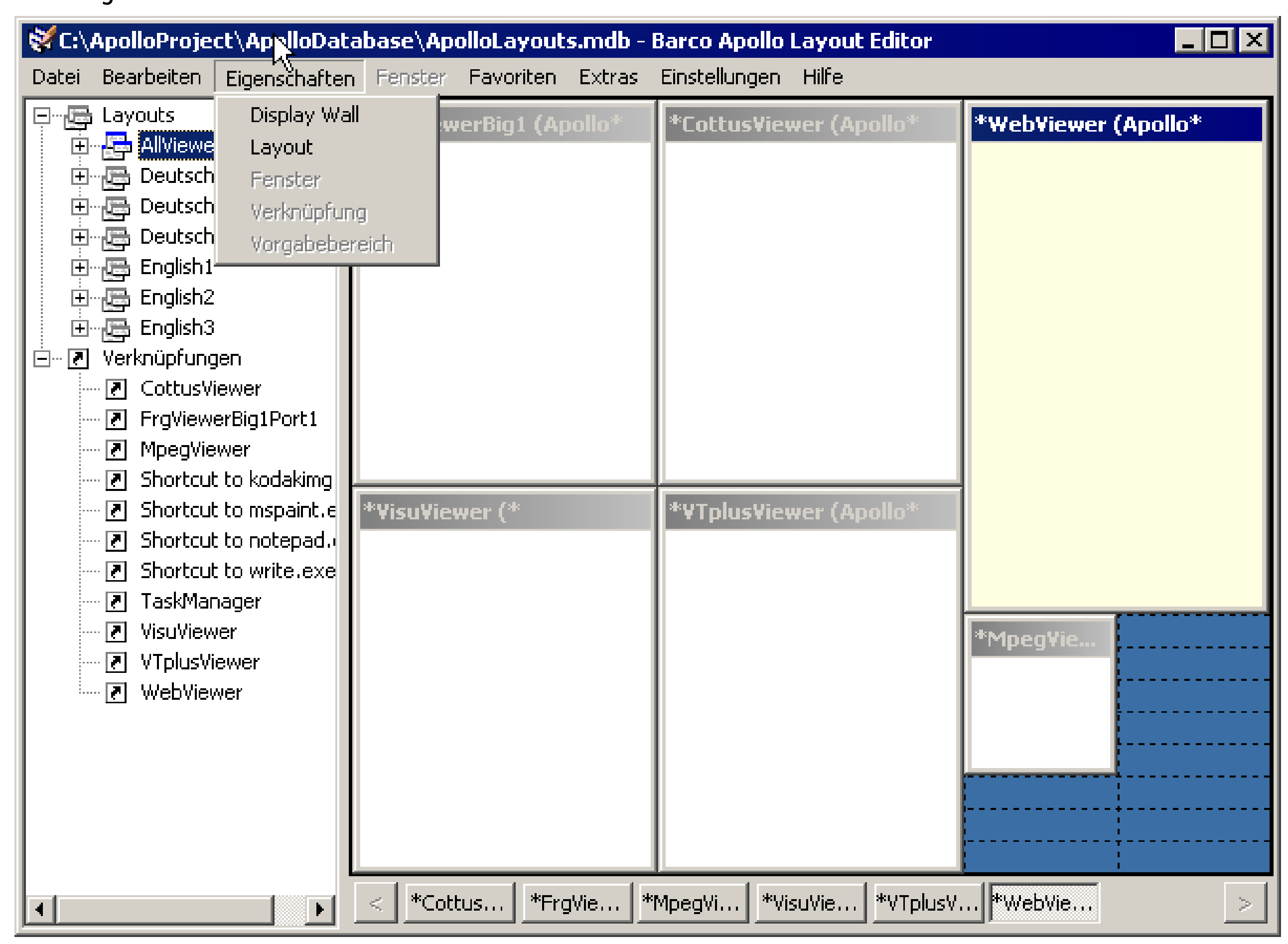
Layouts können nur in einer (oder mehreren) Region(en) aufgeschaltet werden.

Datenbank speichern und freigeben speichert die Änderungen in der Datenbank und gibt sie anschließend frei, damit andere **Layout Editoren**, der **Desktop Server** oder der **Remote Desktop** ihre Änderungen im Layout in der Datenbank speichern können.. Der Desktop wird schwarz, und es erscheint folgender Dialog



Solange dieser Dialog aktiv ist, hat die andere Apollo Anwendung Schreibrechte auf der Datenbank. Wird dieser Dialog mit **OK** quittiert, wird die Freigabe der Datenbank beendet und die Datenbank erneut geladen. Die Farbe des Desktops wechselt wieder zu der Farbe, die im System als Farbe für den Desktop eingestellt worden ist.

8.3.3 Eigenschaften Menü



Für die gesamte Display Wall können ebenso Eigenschaften definiert werden wie für ein Layout, ein Fenster eines Layouts, eine Verknüpfung, eine Region oder für einen Vorgabebereich.

8.3.3.1 Display Wall Eigenschaften



Im Menü **Eigenschaften|Display Wall** können Sie die Modulkonfiguration und die Auflösung der Display Wall eingeben. Diese Eigenschaften werden nur innerhalb des **Layout Editors** benötigt. Sie haben keine Auswirkung auf die Display Wall, wenn ein Layout geladen wird. In das Feld **Beschreibung** können Sie eine beliebige Beschreibung für die Display Wall eingeben.

Ist die Option **Seitenverhältnis beibehalten** selektiert, so bleibt das Seitenverhältnis des Desktop des **Layout Editors** konstant und spiegelt die tatsächliche Höhen- und Breitenverhältnis der Modulkonfiguration der Display Wall wieder. Um das konstante Seitenverhältnis zu gewährleisten, können bei der Größenänderung des Fensters des **Layout Editors** dicke graue Ränder auftreten.

Wählen Sie **Regionen verwenden**, um auf der Display Wall **Regionen** definieren zu können. Der TreeView wird um den Eintrag **Regionen** erweitert.

Wird diese Option nicht gesetzt, so sind die Regionen verborgen.

Wird ein Layout automatisch geladen, so kann die Option **Regionen verwenden** nicht verändert werden.

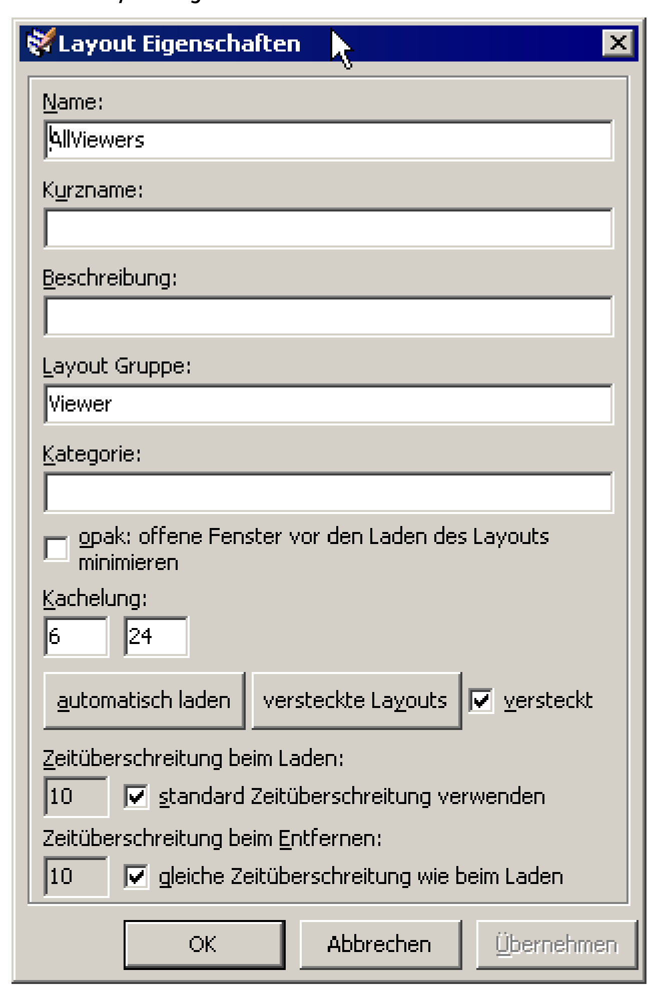
Dieser Dialog erlaubt es auch, Vorgaben für unerwartete Fenster zu setzen. Die Option "**Unerwartete Fenster in den Vorgabebereich verschieben**" positioniert alle Fenster, die nicht zu einem Layout gehören (und für die keine besondere Vereinbarung im Rahmen der Applikation getroffen wurde), in einem frei wählbaren Bereich auf der Bildwand.



Position des Vorgabebereichs und die Art und Weise, wie unerwartete Fenster in diesem Bereich plaziert werden, werden im Eigenschaften Dialog des Vorgabebereichs definiert.

Sobald die Option "Unerwartete Fenster in den Vorgabebereich verschieben" gesetzt ist, wird der Treeview um den Eintrag "Vorgabebereich" erweitert.

8.3.3.2 Layout Eigenschaften



In diesem Dialog tragen Sie **Namen**, **Kurzname** und **Beschreibung** für ein neues Layout ein bzw. editieren Sie diese Parameter für ein bestehendes Layout. Der **Kurzname** wird vom **Layout Selector** zur Beschriftung der Layout Schaltfläche verwendet werden. Darüber hinaus findet dieses Attribut keine Verwendung. Ist kein Kurzname eingetragen, so verwendet der **Layout Selector** den **Namen** zur Beschriftung der Layout Schaltfläche. **Kurzname** und **Name** können durchaus identisch sein.

Beschreibung ist ein Feld zur freien Verwendung, in das Sie zusätzliche Information zum Layout eintragen können, etwa den Verwendungszweck, Autor o.ä. Das Feld **Layout Gruppe** wird vom **Layout Selector** verwendet, um alle oder nur bestimmte Layouts anzuzeigen. Wählen Sie eine geeignete Gruppierung für die Layouts und weisen Sie einem Layout eine Gruppenbezeichnung zu. Jedes Layout kann nur zu einer Gruppe gehören! Soll es bei verschiedenen Gruppen vorhanden sein, muss es kopiert werden.

Unter dem gewählten Namen können Sie dieses Arrangement von Fenstern später aufrufen.

Weisen sie eine oder mehrere **Kategorien** zu. Ein Layout kann nur bei übereinstimmender **Kategorie** in eine Region geladen werden. Mehrere **Kategorien** werden durch Semikolon voneinander getrennt.

Falls die **Kategorie** leer gelassen wird, kann das **Layout** in jede **Region** geladen werden.

Über die **Kachelung** teilen Sie den Bildschirm horizontal und vertikal in Felder ein und erleichtern damit die punktgenaue Festlegung von Position und Größe eines Fensters. Wird ein Fenster bewegt, so rastet es beim Editieren mit der linken oberen Ecke auf dieses Gitter ein und Höhe und Breite sind immer Vielfache des Gitterabstands.

Ein Layout kann vor jeglichem Zugriff geschützt werden, indem man es **versteckt.** Diese Eigenschaft verhindert, dass weder der Control Room Bus noch die Bedienoberfläche irgendetwas von diesem Layout "weiß".



Um zu verhindern, dass ein Layout aus Versehen entladen wird, empfiehlt es sich,d as Layout zu verstecken.

Bitte beachten Sie: Ein vestecktes Layout kann ausschließlich automatisch geladen werden. Je nachdem, ob die Fenster eines Layouts sichtbar oder unsichtbar ist, kann ein verstecktes Layout sichtbar oder unsichtbar sein.

Der Dialog **Layout Eigenschaften** verfügt über zwei Schaltflächen, die sich nicht nur auf das aktuell gewählte Layout beziehen, sondern auf alle Layouts, die in der Datenbank definiert sind. Dies sind die Schaltflächen **automatisch laden** und **versteckte Layouts**.

Automatisch laden



Drückt man auf diese Schaltfläche, so öffnet sich ein Dialog zur Verwaltung derjenigen Layouts, die automatisch geladen werden sollen. **Hinzufügen** öffnet eine Liste, die alle Layouts umfasst, die in der Datenbank gespeichert sind. Wählen Sie aus dieser Liste die Layouts aus, die automatisch geladen werden sollen. Soll ein Layout nicht länger automatisch geladen werden, wählen Sie es aus der Liste der automatisch zu ladenden Layouts aus und drücken Sie auf die Schaltfläche **Entfernen**. Die Reihenfolge der Layouts lässt sich mit den Schaltflächen **Aufwärts** bzw. **Abwärts** verändern, des weiteren kann man für ein gewähltes Layout die Eigenschaft **versteckt** setzen oder aufheben.

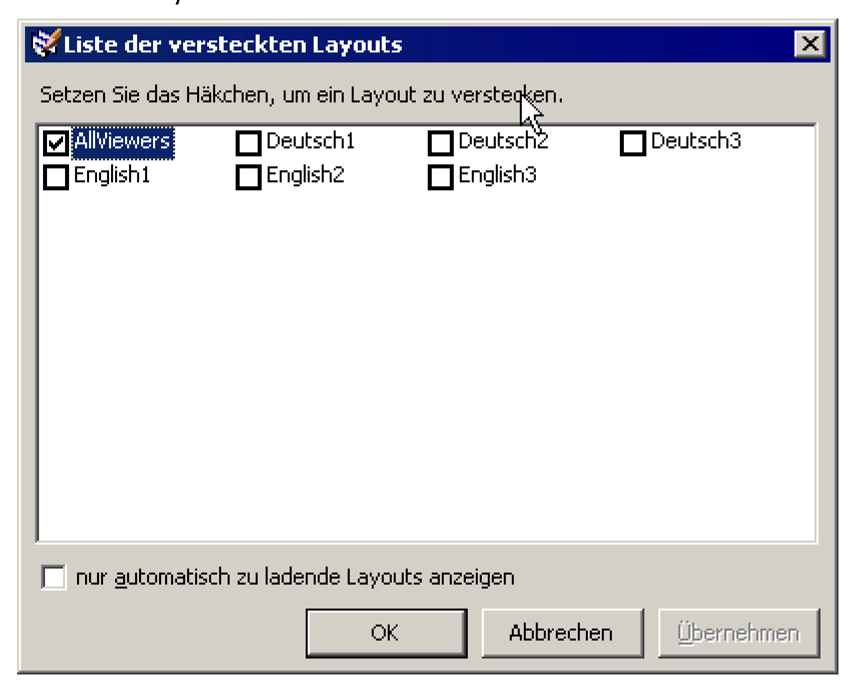


Mit Hilfe dieses Dialogs kann die "verstecken" Eigenschaft von allen Layouts, die automatisch geladen werden sollen, gesetzt oder entfernt werden.

Die Liste "Automatisch zu ladende Layouts" muss leer sein, um die Option "Regionen verwenden" auf dem Eigenschaften Dialog der Display Wall ändern zu können.

Solange ein Layout zur Liste der automatisch zu ladenden Layouts gehört, kann es nicht aus der Datenbank gelöscht werden.

Versteckte Layouts



Dieser Dialog listet alle Layouts auf, die in der Datenbank definiert sind. Ist für ein Layout die Eigenschaft versteckt gesetzt, ist das entsprechende Kontrollkästchen angeklickt.

Auf diesem Dialog kann man nicht nur die Eigenschaft versteckt überprüfen, sondern man kann sie auch verändern.

Um die Auswahl dieser Liste auf Layouts zu beschränken, die automatisch geladen werden, kann man das Kontrollkästchen setzen **"nur automatisch zu ladende Layouts anzeigen"**.

Auf versteckte Layouts kann weder vom Control Room Bus noch von der Bedienoberfläche aus zugegriffen werden, d.h. sie können auch nicht über den Layout Selector geladen oder entladen werden. Je nachdem, ob die Fenster eines Layouts sichtbar oder unsichtbar sind, sind alle Fenster, oder einige Fenster, oder kein Fenster eines versteckten Layouts sichtbar. Versteckt ist in keiner Weise mit sichtbar korreliert, versteckt bedeutet nur, dass auf ein solches Layout nicht zugegriffen werden kann.

Die **Zeitüberschreitung beim Laden** kann entweder frei gewählt werden, oder es kann die s**tandard Zeitüberschreitung** verwendet werden. Die **Zeitüberschreitung beim Entfernen** von Layouts kann gleich oder verschieden der Zeitüberschreitung beim Laden sein. Klicken Sie die entsprechenden Kontrollkästchen an oder geben Sie einen numerischen Wert ein.

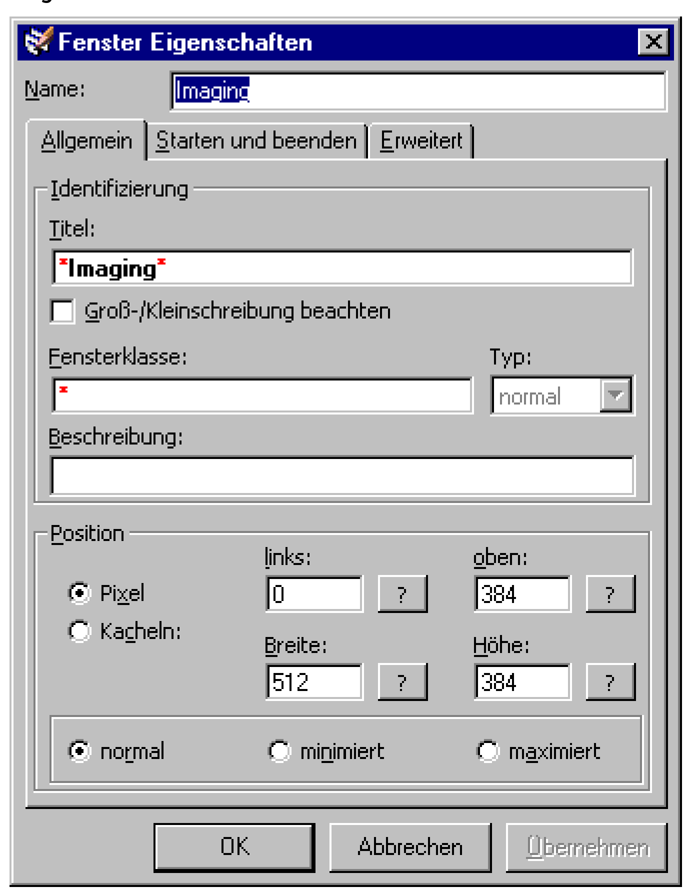


Um zu verhindern, dass ein Layout versehentlich entladen wird, empfiehlt es sich, die Eigenschaft "versteckt" zu setzen. Diese Eigenschaft verbirgt das Layout vollständig vom Zugriff des Control Room Bus und vom Zugriff über die Bedienoberfläche.

8.3.3.3 Fenster Eigenschaften

Dieser Dialog hat 3 Registerkarten: **Allgemein**, **Starten und Beenden**, **Erweitert**.

Allgemein



Titel enthält den Titel des Fensters, der vom System, zusammen mit der **Fensterklasse,** zur eindeutigen Identifizierung des Fensters verwendet wird. Die Apollo Layoutverwaltung kann nur dann richtig arbeiten, wenn sich jedes Fenster mittels dieser beiden Attribute eindeutig identifizieren lässt.

Um eine möglichst genaue Angabe des Titels zu ermöglichen, kann für dieses Attribut Groß-/Kleinschreibung aktiviert werden. (**Groß-/Kleinschreibung beachten**).

Außerdem können Teile des Titels unbestimmt bleiben, soweit sie zur Identifizierung nicht relevant sind. (vgl. auch Identifizierung der Fenster). So ist beispielsweise der Titel oft von der geladenen Datei abhängig. In diesem Fall kann an Stelle der undefinierten Zeichen ein Stern * angegeben werden.

Fensterklasse erlaubt zwischen verschiedenen Fensterklassen zu unterscheiden. In der Regel werden Sie hier die Default Einstellung Stern * beibehalten. Dieser Parameter kann jedoch nützlich sein, wenn Sie Fenster unterscheiden wollen, die zwar den gleichen Titel aber unterschiedliche Fensterklassen besitzen. Zur Feststellung der Fensterklasse können Sie das mitgelieferte Werkzeug **Window Spy** verwenden.



Bei der Eingabe von Titel und Fensterklasse ist auf die korrekte Eingabe von Sonderzeichen zu achten, siehe Identifizierung der Fenster sonst werden Fenster nicht erkannt!

In **Beschreibung** können Sie auch beim Fenster beschreibende Informationen hinterlegen. Diese werden dann im **Remote Desktop** als Tool Tipp angezeigt. Außerdem wird diese Information auch als Tool Tipp des Mini-Fensters angezeigt ebenso wie als Tool Tipp der Schaltfläche für dieses Fenster in der Taskleiste.

Zur Festlegung der Position definieren Sie die Koordinaten des linken oberen Eckpunktes des Fensters sowie die Höhe und Breite des Fensters. Ist das Layout einer oder mehreren Regionen zugeordnet, so beziehen sich die Koordinaten auf den die linke obere Ecke der entsprechenden Region. Beim Aufschalten eines Layouts werden Fenster, die nicht vollständig innerhalb der Region liegen, auch dann in der Größe verändert und somit in die Region eingepasst, wenn auf der Registerkarte **Erweitert** die Option **Größe änderbar** nicht selektiert ist. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche **?**, wen die zugehörende Größe beim Aufschalten nicht verändert werden soll. Die Felder **normal**, **minimiert**, **maximiert** geben Ihnen die Möglichkeit festzulegen, in welchem Zustand das Fenster geöffnet werden soll.

Starten und beenden



Verknüpfung gibt an, welche Applikation gestartet werden soll, wenn beim Aktivieren des Layouts noch kein Fenster mit dem angegebenen Titel gefunden werden kann.



Es können ausschließlich in der Datenbank vordefinierte Verknüpfungen ausgewählt werden!

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**, um den Eigenschaftendialog der Verknüpfung aufzurufen. Falls der Fenstertyp Normal anzeigt, öffnet sich der Eigenschaftendialog der Verknüpfung. Falls das Fenster vom Typ Frg, Web, Cot.. ist, ist es ein Hinweis darauf, dass es durch Ziehen und Ablegen der Viewerquellen im Layout entstanden ist. Die Verknüpfung wird dann als intern gekennzeichnet, und drücken den Schaltfläche **Bearbeiten** öffnet einen Dialog, in dem die Viewerparameter gesetzt werden können.

Eine Verknüpfung kann mehreren Fenstern in mehreren Layouts zugewiesen werden. Ohne Angabe einer Verknüpfung wird keine Applikation gestartet, wenn das Fenster beim Laden des Layouts nicht gefunden wird. Wird später ein passendes Fenster gefunden, so wird dieses arrangiert.

Fenster, die Bestandteile eines Layouts sind, werden üblicherweise geschlossen, wenn das Layout wieder entfernt wird. Dies ist aber nur dann möglich, wenn das Fenster von keinem noch aktiven Layout benötigt wird.

Gehört ein Fenster zu zwei geladenen Layout, so wird es erst dann geschlossen, wenn das letzte der beiden Layouts entfernt wird.

Fenster, die bereits geöffnet waren, bevor das Layout aufgeschaltet worden ist, werden nicht geschlossen.

Die Option **Fenster nicht schließen** legt fest, dass ein solches Fenster offen bleiben soll, auch wenn es von keinem der aktiven Layouts benötigt wird.

Die Option **Fenster schließen** bedeutet, dass ein solches Fenster entfernt werden soll. Falls die Anwendung daraufhin weitere Fenster öffnet (z. B. einen „Änderungen speichern?“ - Dialog), so bleiben diese unberücksichtigt.

Applikation beenden terminiert das mit dem Fenster verbundene Programm, so dass alle zugehörigen Fenster geschlossen werden (auch z. B. einen „Änderungen speichern?“ - Dialog).

Mit Tastatureingabe beenden bedeutet, dass das Fenster auf spezielle Weise geschlossen werden soll. Notwendige Tastatureingaben können im Editierfeld eingetragen werden, auf die richtige Eingaben von Sonderzeichen ist zu achten, siehe auch Kommandos per Tastatureingabe!

Erweitert



Auf dieser Registerkarte werden für das Fenster die folgenden Eigenschaften definiert: **Immer oben**, **Größe änderbar**, **Sichtbar, Titelzeile entfernen**.

Standardmäßig werden die Eigenschaften eines Fensters unverändert beibehalten, dies wird durch das graue Häkchen in der Checkbox ausgedrückt. Soll eine Eigenschaft ganz gezielt gesetzt werden, muss sie per Klick selektiert werden (schwarzes Häkchen) bzw. die Selektion aufgehoben werden (kein Häkchen).

Die Option **Immer Oben** bedeutet, dass das Fenster immer über den anderen Fenstern angeordnet wird.

Größe änderbar bedeutet, dass die Größe des Fensters mit der Maus oder über das Systemmenü verändert werden kann. Ein Fenster, dessen Größe nicht verändert werden kann, rastet beispielsweise, wenn Kachelung gewählt wurde, nur mit der linken oberen Ecke ein, während ein Fenster, das verändert werden darf, mit allen vier Eckpunkten einrastet.

Über die **Sichtbar** Eigenschaft kann ein Fenster angezeigt oder verborgen werden. Ein verborgenes Fenster erscheint auch nicht mehr in der Task-Leiste. Beim Laden eines Layouts werden Fenster verborgen, wenn die **Sichtbar** Eigenschaft nicht gesetzt ist.

Die Titelzeile eines Fensters kann angezeigt oder ausgeblendet werden (**Titelzeile anzeigen**).

Die Behandlung unerwarteter Fenster (Fehlermeldungen etc.) wird ebenfalls auf dieser Registerkarte festgelegt. Unerwartete Fenster sind nicht im Layout definiert, sollen aber trotzdem nicht beliebig auf dem Desktop erscheinen. Unter folgenden Optionen kann eine gewählt werden: **Unerwartete Fenster nicht behandeln, Auf diesem Fenster zentrieren**, **Unerwartete Fenster ausblenden**.

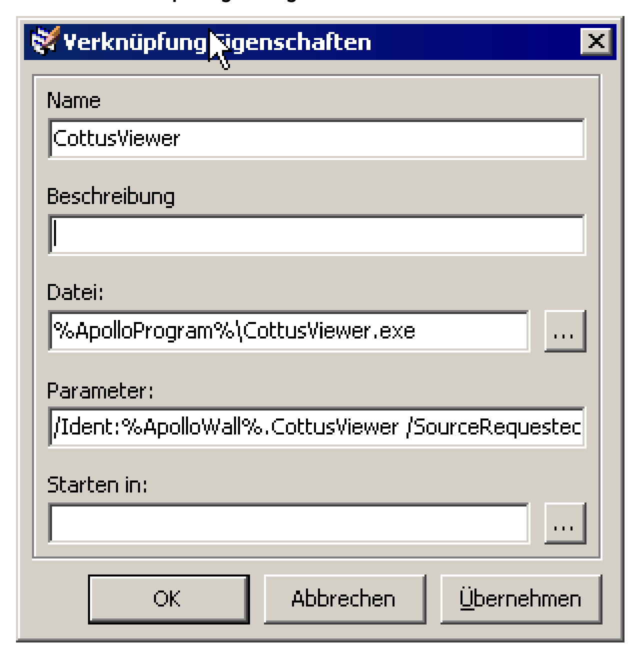


Die Einstellunen, die auf dieser Registerkarte getroffen werden, sind auch wirksam, wenn für unerwartete Fenster ein Vorgabebereich definiert worden ist. Lokal getroffene Einstellungen setzen global getroffene Einstellungen ausser Kraft. Global getroffene Einstellungen werden nur dann angewendet, wenn für das Fenster die Option "Unerwartete Fenster nicht behandeln" gesetzt ist.

Die Option **Auf diesem Fenster zentrieren** reduziert gleichzeitig unerwartete Fenster, die größer sind als das Fenster der Applikation, und zentriert alle unterwarteten Fenster derselben Applikation (identische Prozeß-ID) auf deren Fenster.

Um die Einstellungen nachträglich zu verändern, selektieren Sie das gewünschte Fenster im TreeView und klicken **Eigenschaften|Fenster** in der Menüzeile.

8.3.3.4 Verknüpfungen Eigenschaften



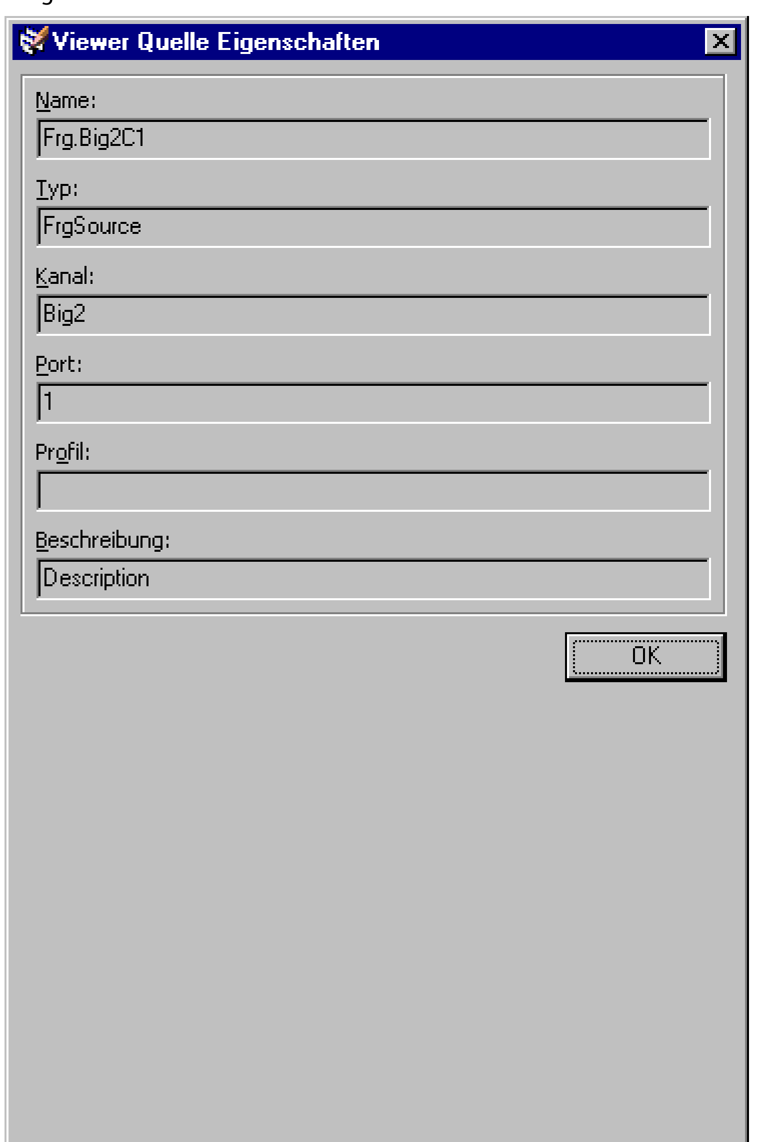
Legen Sie den **Namen** und die **Beschreibung** der Verknüpfung fest. Geben Sie im Feld **Datei** die Anwendung an, auf die sich die Verknüpfung bezieht. Soll die Anwendung mit besonderen Optionen starten, so tragen Sie diese **Parameter** in das dafür vorgesehene Feld ein. Geben Sie in **Starten in** den vollständigen Pfad zu den Dateien an, die das Programm zu seiner Ausführung benötig.



Da ein Viewer Ident eindeutig sein muss, schlägt das Kopieren eines Layouts auf einen anderen Desktop Server u.U. fehl, weil dort dieser Name schon existiert. Deshalb wird empfohlen, für den Desktop Server eine Umgebungsvariable auf Systemebene einzuführen und diese Umgebungsvariable in den Viewer Ident mit einzubeziehen (z.B. die Umgebungsvariable "ApolloWall" hat bei dem einen Desktop Server den Wert "wall1", beim anderen den Wert "wall2".

8.3.3.5 Eigenschaften Viewer Quelle

Dieser Dialog zeigt die Parameter an, die für die Quelle in der Datei Viewersources.ini definiert worden sind. Dieser Dialog dient nur zur Information, Änderungen der Parameter müssen in der Datei Viewersources.ini vorgenommen werden.



8.3.3.6 Region Eigenschaften



Legen Sie den **Namen** und die **Beschreibung** der Verknüpfung fest. Geben Sie eine **Kategorie** ein. Diese Kategorie wirkt als Filter für die Layouts: Es können nur Layouts in die Region geladen werden, deren Kategorie mit der der Region übereinstimmt bzw. die die "allgemeine Kategorie" (== leere Kategorie) haben. Definieren Sie die Position dieser Region auf der Bildwand über die Koordinaten der linken oberen Ecke (links, oben) und die Größe der Region (Breite, Höhe). Alle Angaben erfolgen in Pixel.

8.3.3.7 Vorgabebereich Eigenschaften

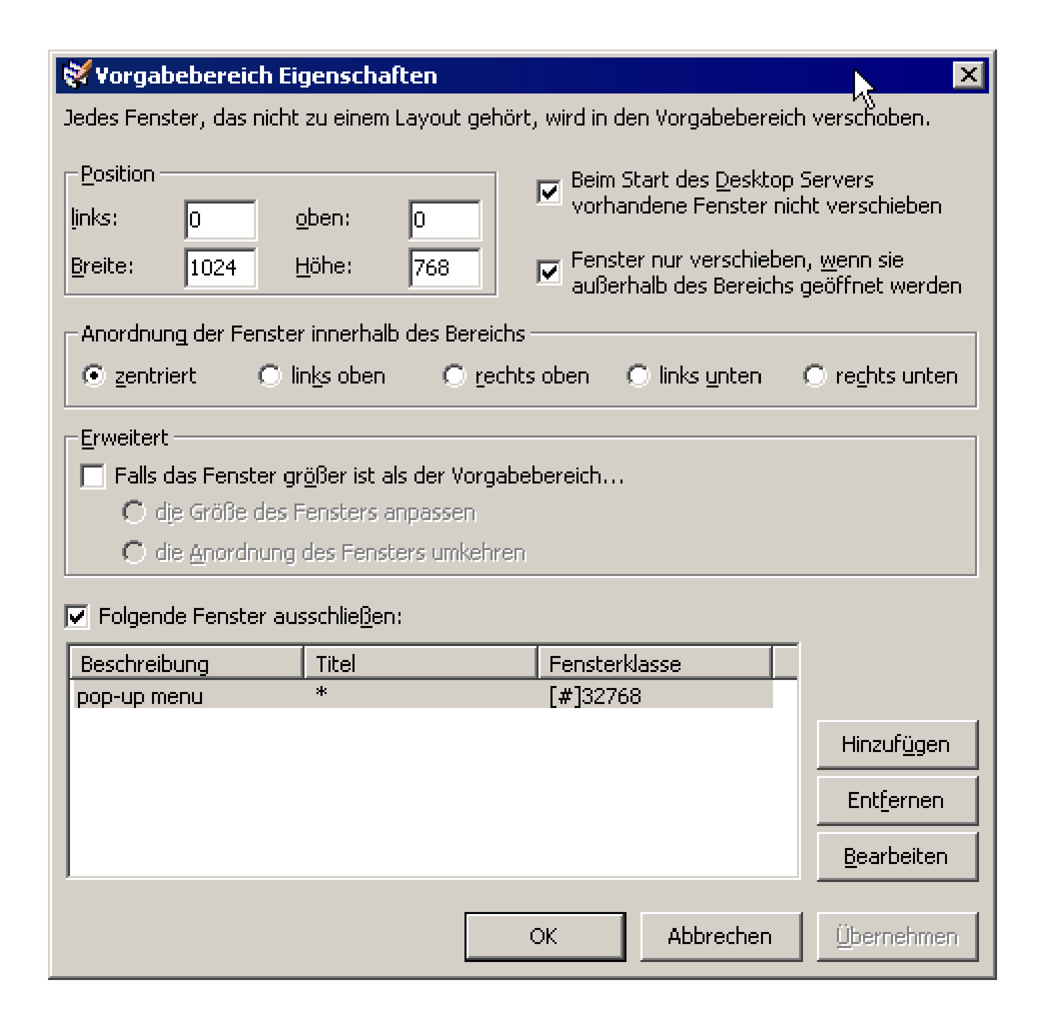
Für eine Display Wall kann ein Bereich definiert werden, indem unerwartete Fenster positioniert werden. Damit wird sichergestellt, dass z. B.. keine wichtigen Anzeigen auf der Display Wall durch Systemmeldungen verdeckt werden.

Die Wahl, ob man einen solchen Vorgabebereich für unerwartete Fenster festlegen möchte, trifft man im Dialog "Display Wall Eigenschaften". Falls man sich dafür entscheidet, kann Position (**links**, **oben**) und Größe (**Breite**, **Höhe**) des Vorgabebereichs sowie die Positionierung der unerwarteten Fenster im Vorgabebereich (**zentriert**, **links oben**, r**echts oben**, **links unten**, **rechts unten**) etc. im Eigenschaften Dialog des Vorgabebereichs definiert werden.

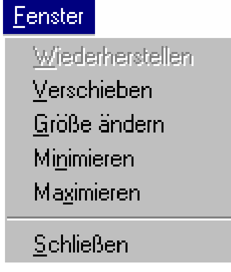
Wie Fenster behandelt werden, die schon zum Zeitpunkt des Starten des Desktop Servers geöffnet waren, bzw. Fenster, die im Vorgabebereich gestartet werden, kann ebenso festgelegt werden wie das Vorgehen bei Fenstern, die größer als der Vorgabebereich sind. Außerdem können Ausnahmen festgelegt werden.



Im Layout Editor Desktop wird der Vorgabebereich als rotes Gitter dargestellt. Im Treeview erscheint der Vorgabebereich als letzter Eintrag.



8.3.4 Fenster Menü

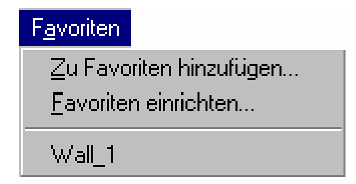


Im Menü **Fenster** stehen die Kommandos zum **Minimieren**, **Maximieren**, **Verschieben**, **Größe ändern**, **Wiederherstellen** und **Schließen** eines Fensters zur Verfügung. Diese Kommandos entsprechen den Systembefehlen und sind auch über das Kontextmenü (rechte Maustaste) der Titelleiste der Fenster und der Fenster-Buttons in der Task-Leiste wählbar. Minimieren bzw. Wiederherstellen sowie Aktivieren/Deaktivieren eines Fensters ist auch über den direkten Klick auf den jeweiligen Button möglich.



Wird ein Fenster geschlossen, so wird es aus dem Layout entfernt!

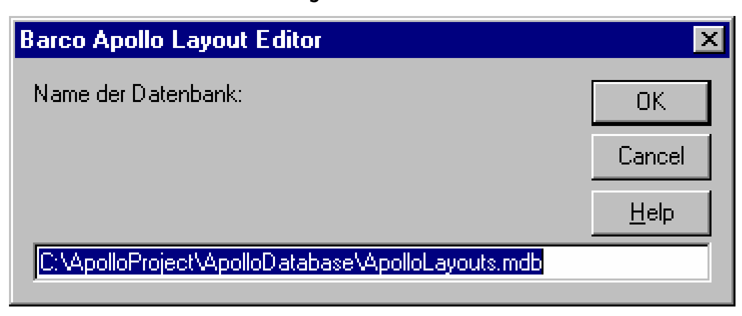
8.3.5 Favoriten Menü



Über diesen Menüpunkt lassen sich die Apollo Datenbanken beliebig vieler Display Walls als Favoriten ablegen und durch einen einfachen Mausklick aktivieren

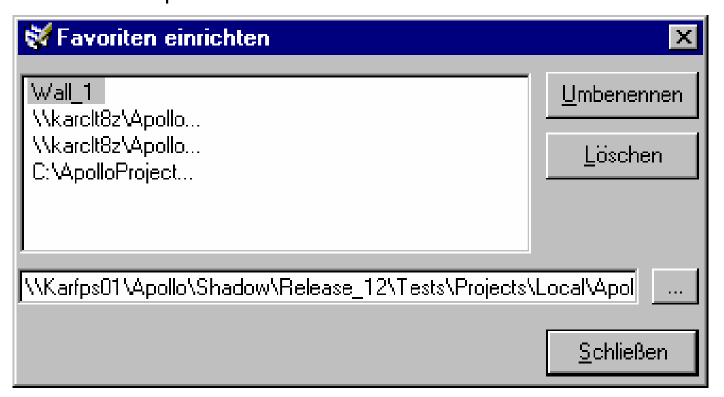
Mit dem Befehl **Zu Favoriten hinzufügen** kann die aktuell geöffnete Datenbank in die Liste der Favoriten aufgenommen werden. Es erscheint folgender Dialog:

8.3.5.1 Zu Favoriten hinzufügen



8.3.5.2 Favoriten einrichten

Über den Befehl **Favoriten einrichten** kann man die Apollo Datenbanken aller **Desktop Server** im Apollo Netz in die Liste der Favoriten aufnehmen. Wählen Sie Umbenennen, um die Datenbank unter einem frei wählbaren Namen anzusprechen.



Die Namen aller Datenbanken, die in den Favoriten organisiert sind, erscheinen als Menü-Eintrag. Klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag, um die gewünschte Datenbank zu öffnen. Ist bereits eine Datenbank offen, so wird diese durch die Selektion einer anderen Datenbank geschlossen, und es erscheint die Meldung, ob die Änderungen gespeichert werden sollen:

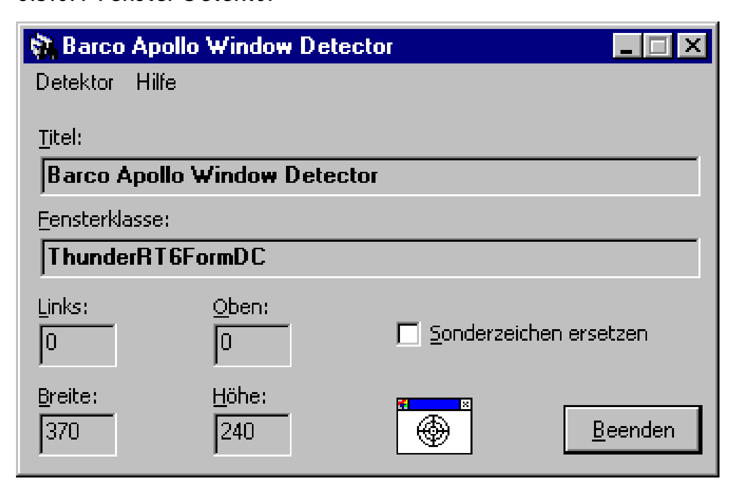


Quittieren Sie diesen Dialog über die gewünschte Schaltfläche.

8.3.6 Extras Menu

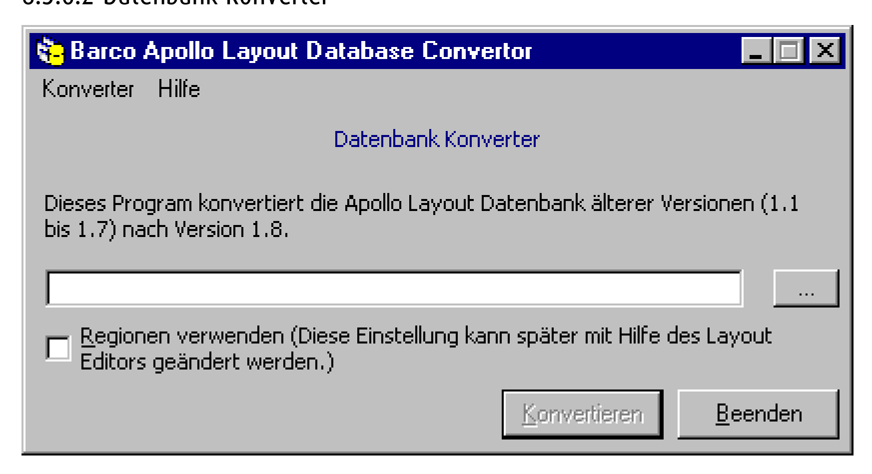
Das Menü Extras bietet Zugriff auf die Applikation des Fenster Detektors und des Datenbank Konvertors.

8.3.6.1 Fenster Detektor



Mit Hilfe des **Fenster Detektors** lassen sich **Titel** und **Fensterklasse** sowie die **Positionen** geöffneter Fenster bestimmen. Einfach das bunte Symbol auf das gewünschte Fenster ziehen. Die Einträgen können dann markiert und kopiert werden und anschließend in die entsprechenden Felder bei den Fenstereigenschaften eingetragen werden. Zusätzlich können die Sonderzeichen ersetzt werden, die Ersetzung erfolgt automatisch gemäß den Regeln in Kommandos per Tastatureingabe

8.3.6.2 Datenbank Konverter

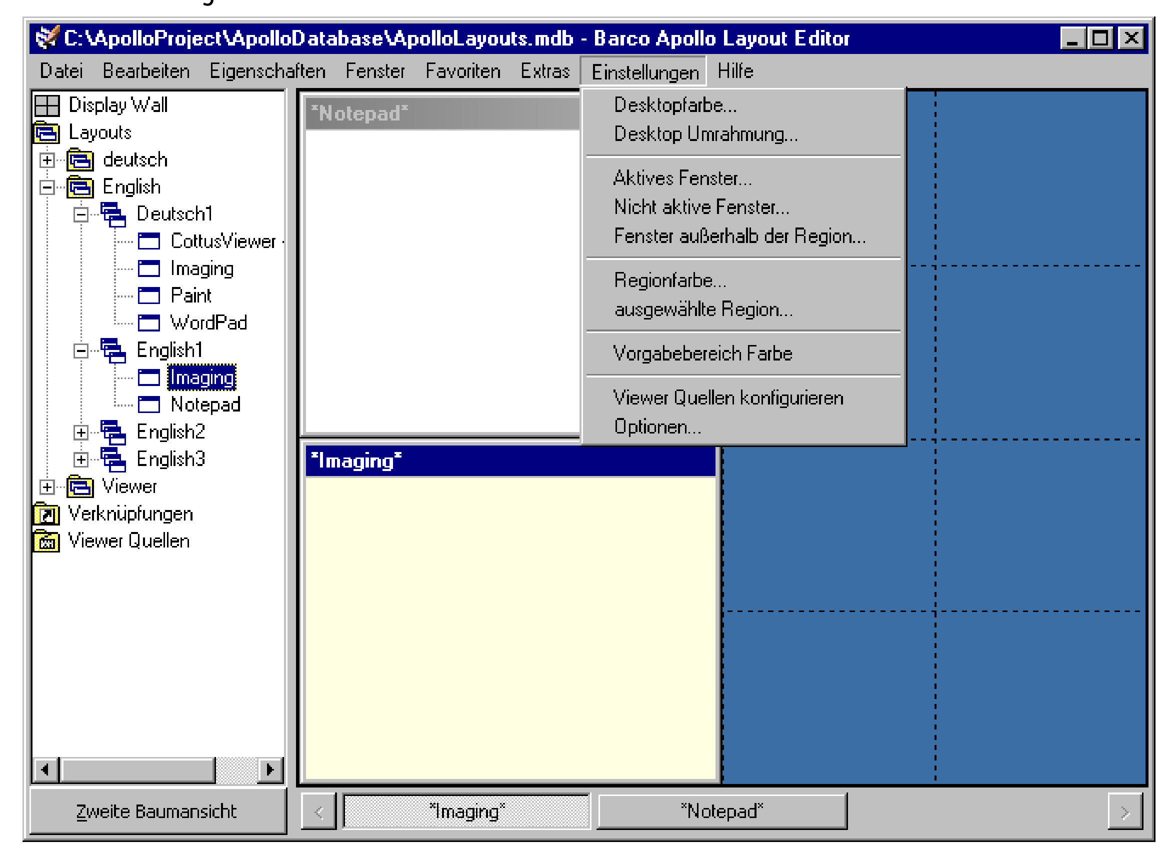


Der Datenbank Konvertor konvertiert eine Datenbank aus früheren Apollo Versionen in eine Datenbank für Apollo 1.4.

Man kann beim Konvertieren angeben, ob **Regionen verwendet** werden sollen. Ist diese Option gesetzt, so werden die Regionen, die in der Datenbank in Apollo 1.3 definiert worden sind, angezeigt (**Layout Editor, Layout Selector**).

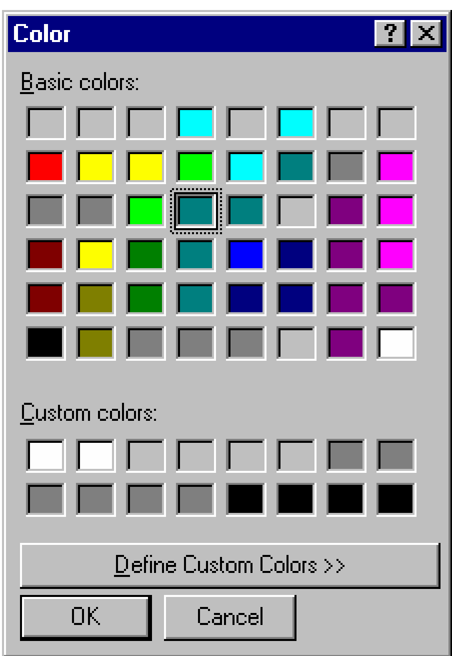
Ist diese Option nicht gesetzt, so werden die Regionen verborgen. Sie können nachträglich über die Option **Regionen verwenden** im Menüpunkt **Display Wall** des Menüs **Eigenschaften** wieder sichtbar gemacht werden.

8.3.7 Einstellungen Menü



Dieses Menü erlaubt es, dem Desktop, der Desktop Umrahmung, den aktiven, inaktiven, außerhalb der Region liegenden Fenstern sowie der Region und der ausgewählten Region je eine Farbe zu zu weisen.

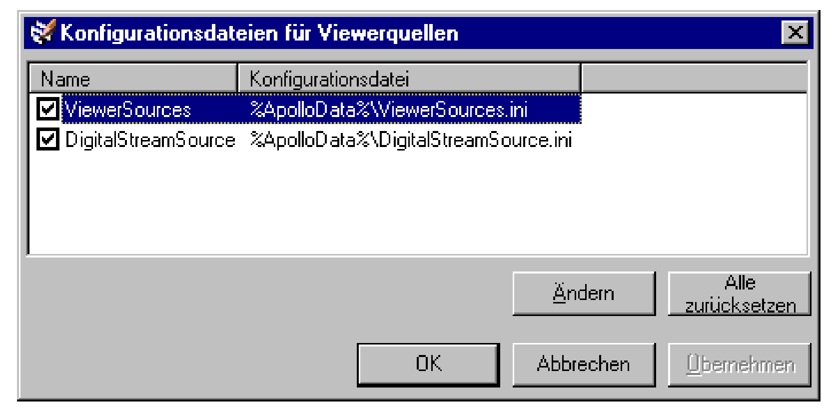
Wählt man einen Menüpunkt aus, so öffnet sich der Standard Windows Dialog, mit dessen Hilfe die Farbe spezifiziert wird.



Das Menü beinhaltet auch einen Befehl zur Konfiguration der Viewerquellen, **Viewer Quellen konfigurieren.** Normalerweise sind die Viewerquellen bzw. die Quellen für die digitalen Datenströme diejenigen, die in den entsprechenden Dateien Viewersources.ini und DigitalStreamSources.ini des lokalen Projects festgelegt worden sind.

Man kann aber diese Dateien auch ignorieren und andere Dateien auswählen.

Hierzu wählt man den Befehl Einstellungen|Viewer Quellen Konfigurieren. Es erscheint folgender Dialog.



Entfernen Sie das Häkchen in der Auswahlbox, um die entsprechende Datei zu deselektieren. Um eine andere Datei auszuwählen, doppelklicken Sie auf den Eintrag, oder drücken Sie auf die Schaltfläche **Ändern**. Es erscheint der Standard Dialog von Windows zum Öffnen einer Datei. Navigieren Sie zu der gewünschten Datei, und übernehmen Sie diese Datei mit **Öffnen**.

Diese Änderungen werden in den benutzerspezifischen Verzeichnissen gespeichert:

. (Windows NT: **....\WinNT\Profile\User Name** or. Windows

2000:... **\Documents and Settings\User Name**), using the subfolder **... \Local Settings\Application Data\Apollo**).

Werden bei gestartetem Layout Editor Änderungen in den .ini-Dateien vorgenommen, so werden diese Änderungen nur dann wirksam, wenn auf die Schaltfläche **Alle zurücksetzen** gedrückt wird. Es erfolgt keine automatische Aktualisierung!

Der Befehl **Optionen** erlaubt es, das Verhalten beim Löschen von Objekten zu definieren, sowie die ursprüngliche Fenstergröße festzulegen und die Art und Weise, wie Viewer integriert werden. Nehmen Sie die gewünschten Eintragungen vor.



8.3.8 Hilfe Menü



Über den Menüpunkt **Inhalt** gelangt man in das Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfedatei. **Info** liefert Auskunft über die Anwendung

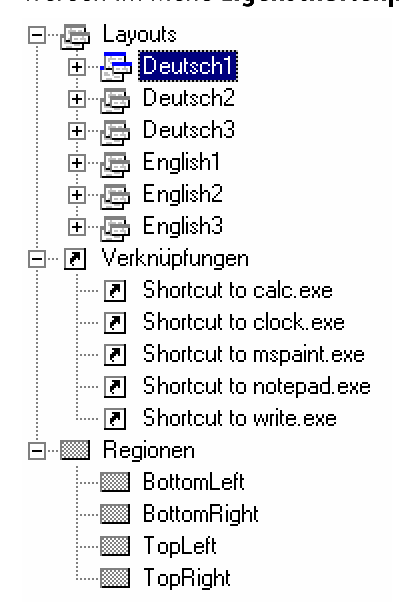
8.4 Arbeiten mit dem Layout Editor

8.4.1 Layouts und Shortcuts laden

Auf dem Steuerrechner einer Display Wall oder auf einem beliebigen Rechner im Netzwerk liegt in einem als **ApolloDataBase** freigegebenen Verzeichnis eine **Datenbank ApolloLayouts**, die Layout-Definitionen und die verknüpften Programme für diese Display Wall enthält.

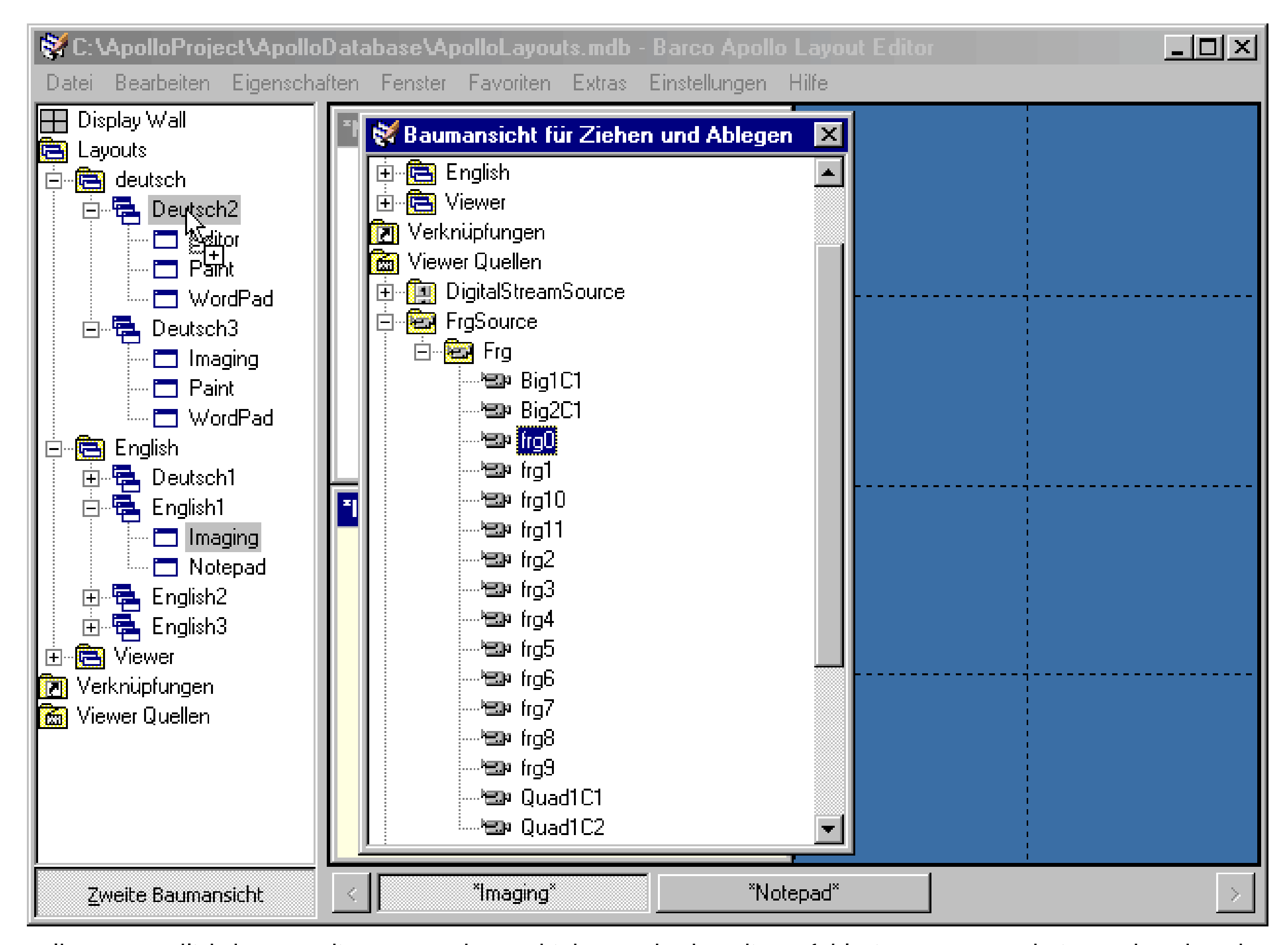
Öffnen Sie die gewünschte Datenbank über den Befehl **Datei|Öffnen** oder selektieren Sie den gewünschten Eintrag aus der MRU-Liste, oder wählen Sie die Datenbank aus den **Favoriten**.

Bereits definierte Layouts werden in einer Baumdarstellung (einem TreeView) präsentiert. Durch Selektion eines Layouts sieht man, welche Verknüpfungen und Fenster Bestandteil des Layouts sind. Die Fenster werden auf dem Desktop dargestellt, ihre Position und Größe kann anschließend interaktiv verändert werden. Weitere Parameter werden im Menü **Eigenschaften|Fenster** spezifiziert.



Weiterhin werden im TreeView die Verknüpfungen der Programme dargestellt, die zu den definierten Fenstern des Layouts gehören, sowie die Regionen, die für die Display Wall definiert sind. Standardmäßig ist eine Region angelegt, die sich über die gesamte Bildwand erstreckt. Mehrere Regionen können spezifiziert werden, die sich auch überlappen können.

Es besteht auch die Möglichkeit, eine zweite Baumansicht zu aktivieren. Drücken Sie auf die Schaltfläche Zweite Baumansicht. Dies öffnet eine 1:1 Kopie des Tree View. Mithilfe dieses 2. Tree Views lassen sich Fenster, Verknüpfungen, Viewer bequem in ein Layout einfügen.



Selbstverständlich können die gewünschten Objekte auch über die Befehle im Menü Bearbeiten oder über das Kontextmenü (rechter Mausklick) eingefügt werden.

Wird ein Fenster, ein Layout, eine Verknüpfung kopiert (entweder über kopieren und einfügen oder ziehen und ablegen), so wird der Name automatisch zu Kopie 1 von ... Kopie 2 ... etc. gesetzt (analog der Namenskonventionen im Windows Explorer).

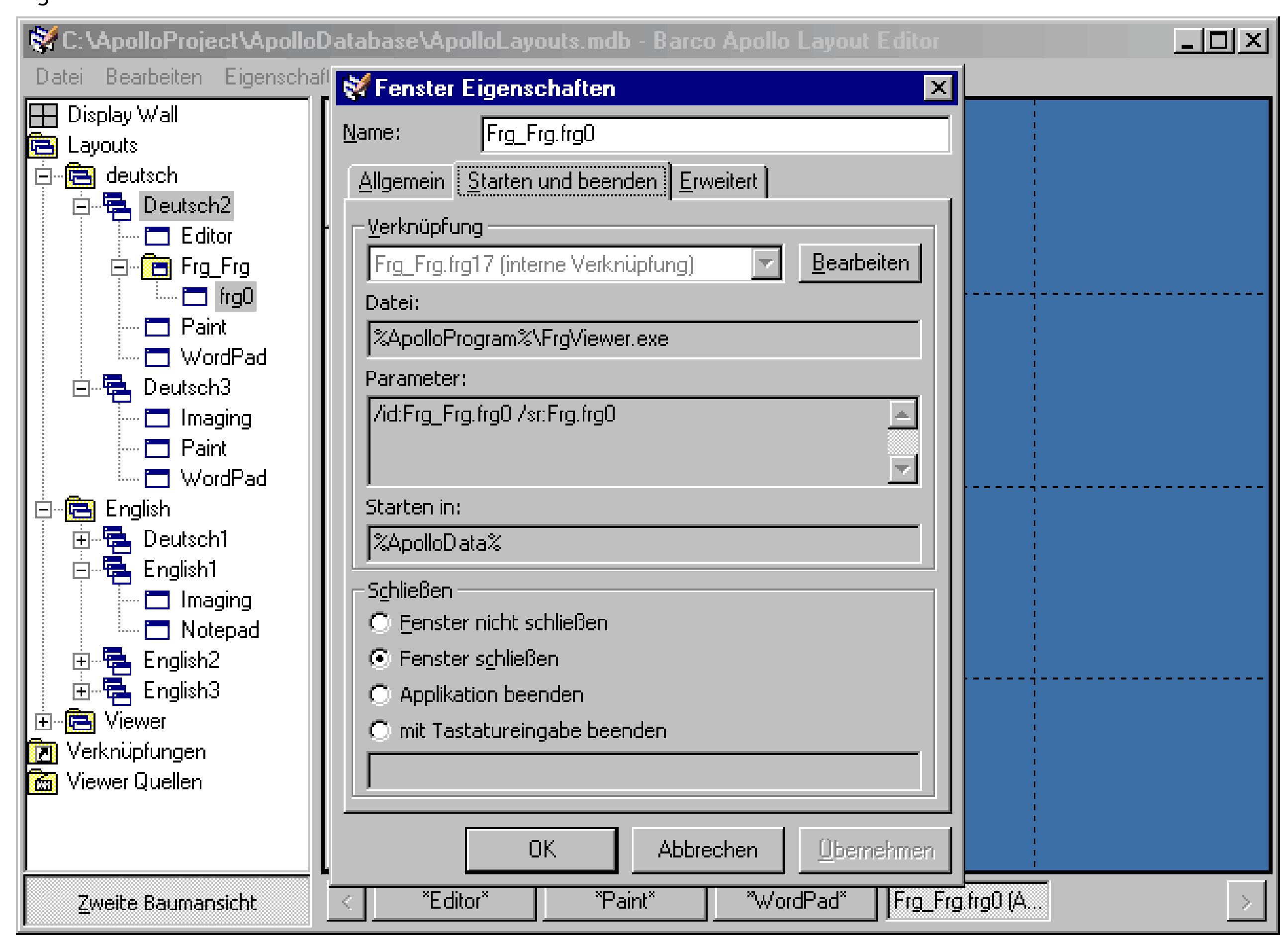
Im Gegensatz hierzu werden die Namen der Viewer hochgezählt, falls die Viewer über Ziehen und Ablegen eines Eintrags aus dem Knoten Viewer Quellen gewählt wurden.

8.4.1.1 Struktur des Tree View



Seit Apollo Rel. 1.8 erscheinen die Einträge im Tree View höher strukturiert. Die Struktur wird jedem Objekt automatisch zugewiesen. Wenn ein Objekt über die Kommandozeile angesprochen werden soll, so muss der vollständige Namen des Objekts verwendetw erden, d.h. inklusive des "Verzeichnis". Die einzelnen "Verzeichnisse" werden durch einen Punkt getrennt.

Diese Namenskonvention wird etwas verständlicher, wenn man das nachfolgende Bild betrachtet. Um einen Befehl an frg0 zu schicken, muss der Empfänger mit **Deutsch.Deutsch2.Frg_Frg.frg0** angesprochen werden. Der eigentliche Name ist die Zeichenkette nach dem letzten Punkt.



8.4.2 Regionen definieren



Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn die Option Regionen verwenden gesetzt ist (Eigenschaften|Display Wall)

Im Menü **Bearbeiten** stehen die Befehle **Kopieren** und **Einfügen** zur Verfügung. Diese Befehle können auf folgende selektierte Objekte angewendet werden. Layout, Fenster, Verknüpfung, Region.

Eine in der Datenbank definierte und selektierte Region kann damit kopiert und eingefügt werden.

Die Eigenschaften einer in der Datenbank definierten Region können über das Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste) oder über den Befehl **Eigenschaften|Region** bearbeitet werden.

Eine neue Verknüpfung wird über den Befehl **Bearbeiten|Region einfügen** erstellt. Es erscheint der Dialog zum Eintragen der Eigenschaften der Region.

Der Befehl **Region in Testmodus setzen** deaktiviert alle Layouts, die nicht dieser Region zugeordnet sind (deren Kategorie nicht mit derjenigen der Region übereinstimmt). Es können nur die Layouts gewählt und bearbeitet werden, die auch in diese Region geladen werden können. Wird ein Layout ausgewählt, so werden die zughörenden Fenster in der Testregion arrangiert. Wird aufgrund der im Layout definierten Lage und Größe ein Fenster nicht vollständig in der Testregion platziert, so wird es in der Farbe angezeigt, die im Menüpunkt **Einstellungen** den Fenstern außerhalb der Region zugewiesen wurde.

Auf der Bildwand oder im **Remote Desktop** werden nur Fenster angezeigt, die vollständig innerhalb der **Region** liegen. Liegt ein Fenster ganz oder teilweise außerhalb der Region, so wird es automatisch in der Größe verändert, damit es in die Region passt.

8.4.3 Verknüpfung in der Datenbank definieren

Im Menü **Bearbeiten** stehen die Befehle **Kopieren** und **Einfügen** zur Verfügung. Diese Befehle können auf folgende selektierte Objekte angewendet werden. Layout, Fenster, Verknüpfung.

Eine in der Datenbank definierte und selektierte Verknüpfung kann damit kopiert und eingefügt werden.

Die Eigenschaften einer in der Datenbank definierten Verknüpfung können über das Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste) oder über den Befehl **Eigenschaften|Verknüpfung** bearbeitet werden.

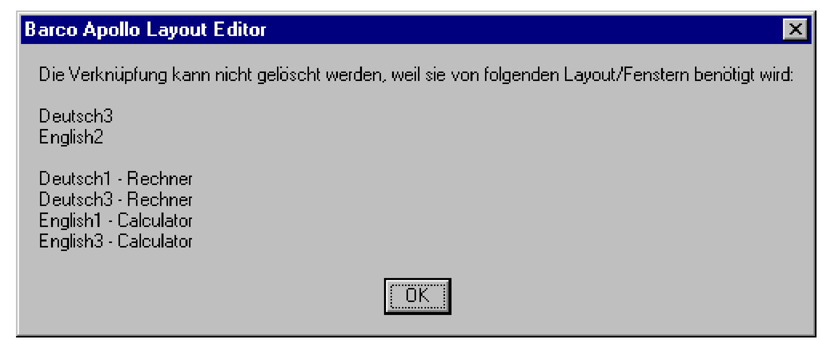
Eine neue Verknüpfung wird über den Befehl **Bearbeiten|Verknüpfung einfügen** erstellt. Es erscheint der Dialog zum Eintragen der Eigenschaften der Verknüpfung.



Eine Verknüpfung gilt global für die gesamte Datenbank, d. h. die definierten Eigenschaften gelten in jedem Layout oder Fenster, in dem diese Verknüpfung angewendet wird.

Eine Verknüpfung, die in ein Layout eingefügt wird, muss zuvor in der Datenbank definiert und spezifiziert werden.

Über **Bearbeiten|Verknüpfung löschen** wird die selektierte Verknüpfung gelöscht. Aus der Datenbank kann eine Verknüpfung nur dann gelöscht werden, wenn sie von keinem anderen Layout bzw. Fenster mehr benötigt wird. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, erscheint der Hinweis, wo diese Verknüpfung noch verwendet wird



8.4.4 Layouts definieren

Im Menü **Bearbeiten** stehen die Befehle **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen** zur Verfügung. Damit lassen sich vollständige Layouts oder einzelne Fenster eines Layouts kopieren und in den TreeView bzw. in ein anderes Layout einfügen. Auch Verknüpfungen können kopiert und in ein Layout eingefügt werden.

Neben der Möglichkeit, ein neues Layout durch Kopieren und Verändern eines bestehenden Layouts zu definieren, kann auch über den Befehl **Layout einfügen** aus dem Menü **Bearbeiten** ein neues Layout angelegt werden. Es öffnet sich der oben beschriebene Dialog zur Spezifikation der Layout Eigenschaften, vgl. Layout Eigenschaften

Um die Einstellungen nachträglich zu verändern, selektieren Sie das gewünschte Layout im TreeView. Über **Eigenschaften** im Kontextmenü (rechter Mausklick) oder über **Eigenschaften|Layout** in der Menüzeile öffnet sich der oben beschriebene Dialog Layout Eigenschaften

Ein Layout umfasst das Arrangement der Fenster aller Anwendungen, die in der entsprechenden Region auf der Display Wall gestartet werden. Soll beim Aufschalten eines Layouts eine Anwendung gestartet werden, die nicht in einem Fenster abläuft, so wird in das entsprechende Layout die Verknüpfung zu dieser Anwendung eingefügt.

Die Positionierung der Fenster erfolgt mit Bezug auf die linke obere Ecke der aktiven Region.

Wird ein Layout aufgeschaltet, so werden alle Fenster, die ganz oder teilweise außerhalb der Region liegen würden, automatisch in der Größe verändert und in die Region eingepasst.

Um die Positionierung der Fenster in einer gewählten Region zu testen, wählen Sie aus dem Kontextmenü der gewünschten Region (Klick mit der rechten Maustaste) den Befehl **Region in Testmodus setzen**. Die Fenster, die nicht vollständig in der Region liegen, werden in der Farbe der Fenster außerhalb der Region angezeigt. Verändern Sie Größe und Position der Fenster, bis sie vollständig in der Region liegen. Oder wählen Sie aus dem Kontextmenü des Layouts im Tree View den Befehl **Layout in die Region einpassen**.

8.4.4.1 Fenster in ein Layout einfügen

Wählen Sie den Befehl **Bearbeiten|Fenster einfügen**. Es öffnet sich der oben beschriebene Dialog zum Eingeben der Fenster Eigenschaften, vgl. Fenster Eigenschaften. Tragen Sie dort die gewünschten Parameter ein

8.4.4.2 Verknüpfungen in ein Layout einfügen

Wählen Sie den Befehl **Bearbeiten|Verknüpfung einfügen**. Es öffnet sich ein Dialog, in dem sie aus den bereits in der Datenbank definierten Verknüpfungen eine Verknüpfung wählen können. Hierzu selektieren Sie aus dem Listenfeld Vorhandene Verknüpfungen den gewünschten Eintrag:





In ein Layout kann nur eine Verknüpfung, die bereits in der Datenbank definiert ist, eingefügt werden!

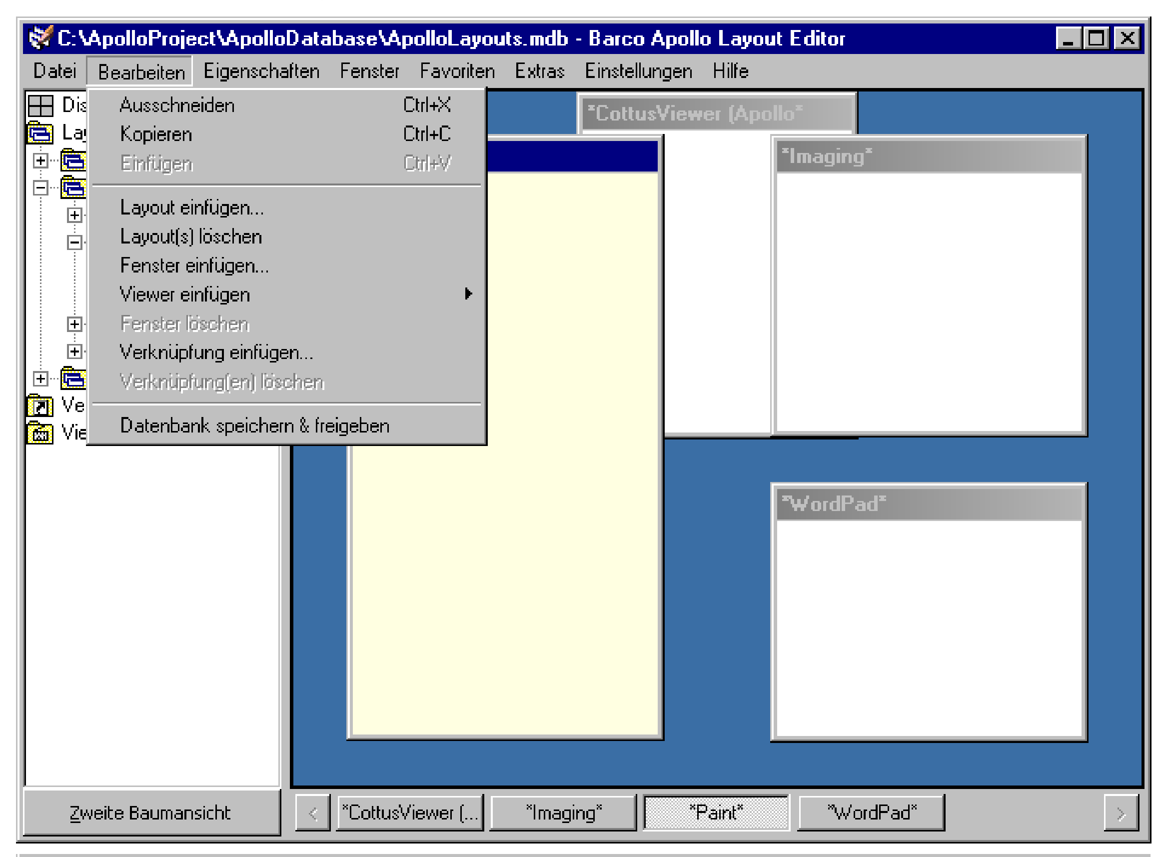
8.4.4.3 Eigenschaften Dialog der eingefügten Verknüpfung

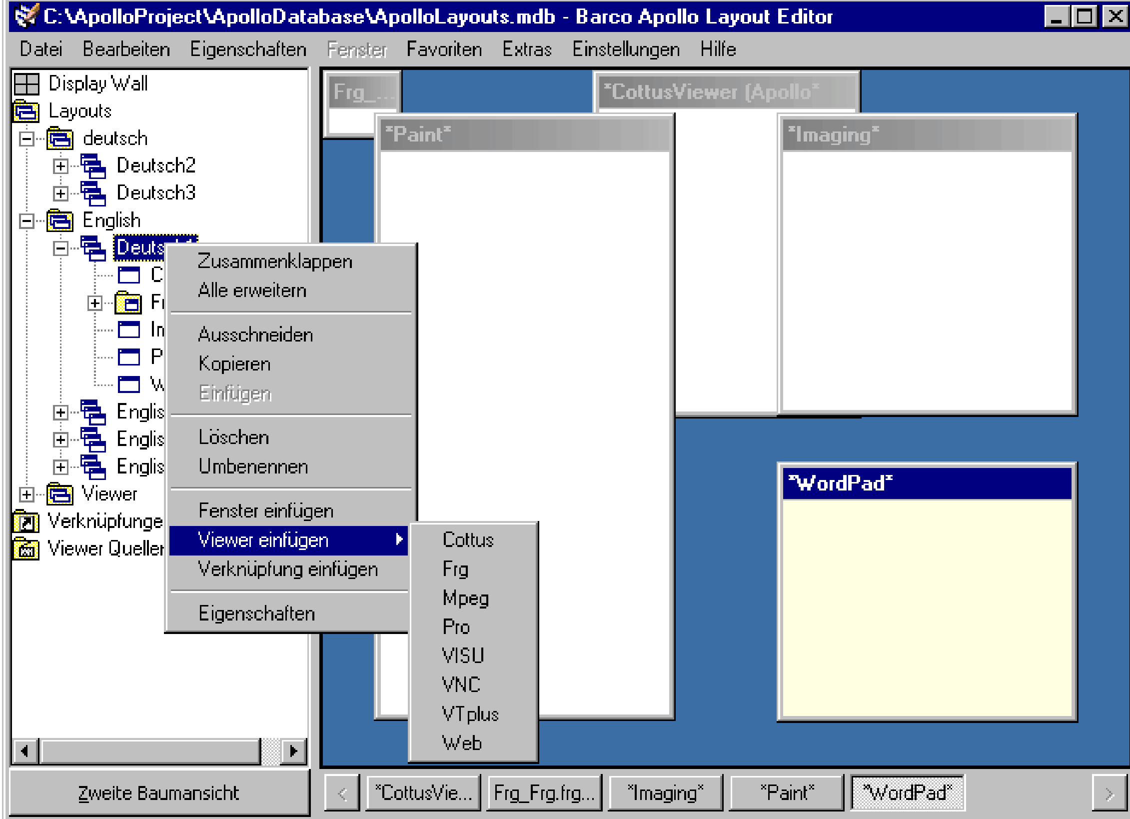
Die Eigenschaften der Verknüpfung sind über die Definition der Verknüpfung in der Datenbank fest vorgegeben und können nicht layoutspezifisch geändert werden. Deshalb kann der Eigenschaften Dialog einer Verknüpfung in einem Layout nicht editiert werden:



8.4.4.4 Viewer in ein Layout einfügen

Viewer können in ein Layout eingefügt werden sowohl über den Menü-Befehl Bearbeiten|Viewer einfügen als auch über das Kontextmenü:





Es besteht auch die Möglichkeit, sie über die zweite Baumansicht mittels Ziehen und Ablegen ins Layout einzufügen.



Viewer sind vollständig in den Layouteditor integriert: über Ziehen und Ablegen oder Kopieren und Einfügen einer der Quellen aus dem Knoten Viewer Quellen erzeugt das entsprechende Fenster mit einer internen Verknüpfung zur Viewer Anwendung. Die Parameter können über die Schaltfläche Bearbeiten im Dialog Fenstereigenschaften gesetzt werden.

Um einen Viewer mittels Ziehen und Ablegen mithilfe der zweiten Baumansicht in ein Layout einzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

Drücken Sie auf die Schaltfläche Zweite Baumansicht.

In der zweiten Baumansicht, erweitern Sie den Knoten der Viewer Quellen

Wählen Sie die gewünschte Quelle aus.

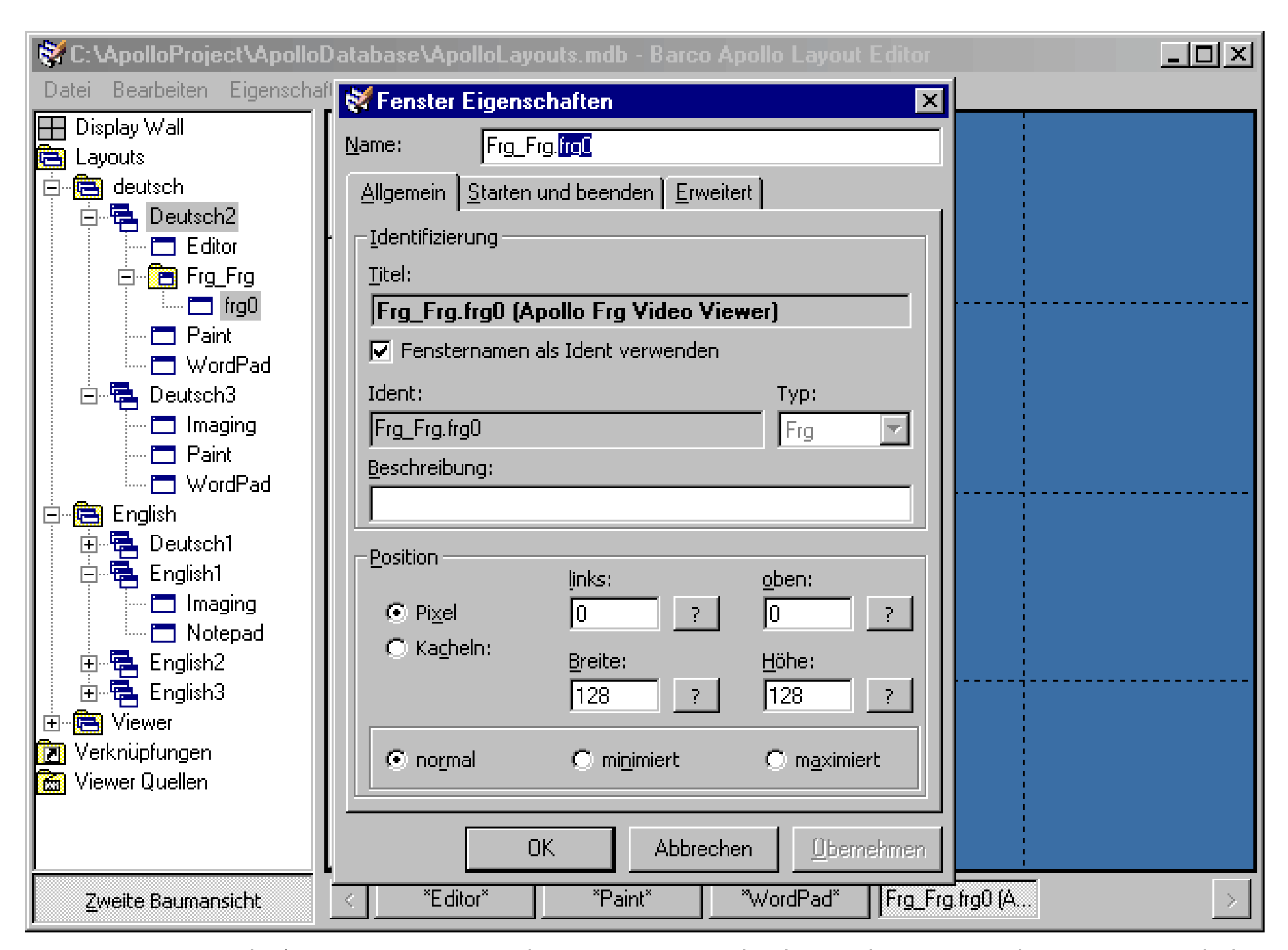
Ziehen Sie diese Quelle von der zweiten Baumansicht in den Tree View des Layout Editors.

Legen Sie die Quelle im gewünschten Layout ab.

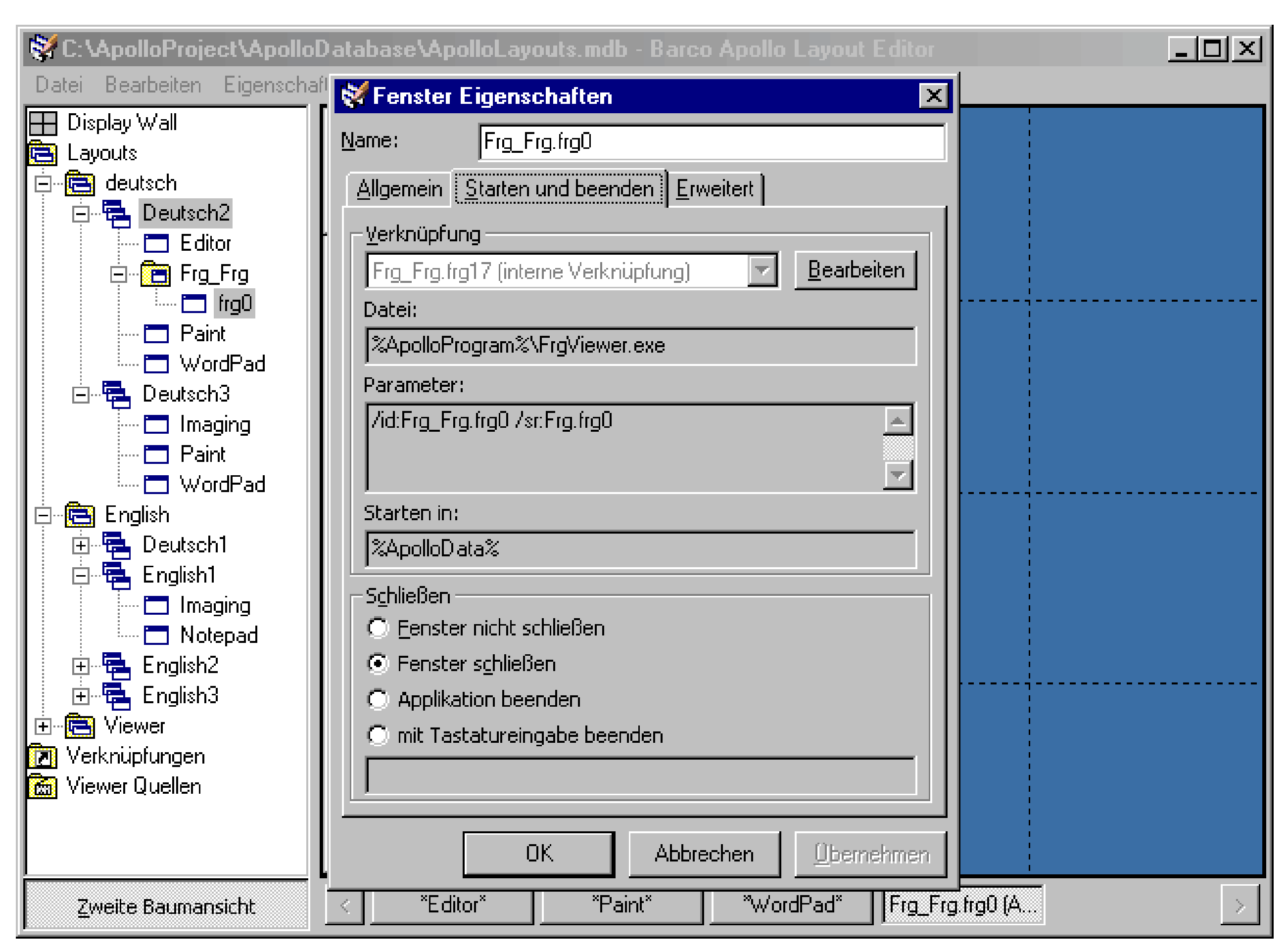


Eine Viewerquelle, die mittels Ziehen und Ablegen in ein Layout eingefügt worden ist, erzeugt das entsprechende Viewer Fenster mit der zugehörigen Verknüpfung und dem Parameter source requested.

Ist die Viewerquelle abgelegt, öffnet sich der Eigenschaftendialog des Fensters. Die Namen werden hochgezählt, beginnend mit 0, bis zum letzten Fenster dieses Viewertyps. Dieser Namen wird als Viewer Ident verwendet (die gleichnamige Option muss gesetzt sein).



Der Fenstertyp wird als FRG angezeigt. Geben Sie eine Beschreibung, die Position des Fensters und den Fensterstatus an. Wechseln Sie auf die Registerkarte Starten und beenden.



Wie man sieht, wie die Verknüpfung als interne Verknüpfung bezeichnet. Drücken Sie auf die Schaltfläche Bearbeiten.

Es erscheint ein Dialog, indem alle gültigen Befehle und Parameter für die Viewer Kommandozeile ausgewählt und gesetzt werden können.

Im Listenfeld (rechter Teil des Fensters) sind die Parameter sichtbar, die im Tree View (linke Fensterseite) ausgewählt worden sind.

Optionen für die Viewer Kommandozeile

- Allgemein
  - Dekoration
  - Eigenschaften Dialog
  - IDC
  - Information
  - Quelle
  - Schrift
  - Starten und beenden
- Frg

Parameter	Kurzform	Verwendet	Wert	Wertebereich	Beschreibung
Idc1BackColor	idc1bc	nein		[1..]	Hintergrundfarbe, Wer
Idc1Enabled	idc1e	nein		[0|1]	InDisplay Caption 1 ak
Idc1Image	idc1i	nein		[1..]	Logo, das dem eigentli
Idc1Opaque	idc1o	nein		[0|1]	Hintergrundfarbe ein- c
Idc1Overlap	idc1ov	nein		[0|1]	0: das IDC wird ausser
Idc1Position	idc1pos	nein		[1..7]	Position des dargestell
Idc1Text	idc1t	nein		[]	Text des InDisplay Cap
Idc1TextColor	idc1tc	nein		[1..]	Textfarbe, Wert entspr
Idc1TextSize	idc1ts	nein		[1..]	Textgröße, der Wert ei
Idc2BackColor	idc2bc	nein		[1..]	Hintergrundfarbe, Wer
Idc2Enabled	idc2e	nein		[0|1]	InDisplay Caption 2 ak
Idc2Image	idc2i	nein		[1..]	Logo, das dem eigentli
Idc2Opaque	idc2o	nein		[0|1]	Hintergrundfarbe ein- c
Idc2Overlap	idc2ov	nein		[0|1]	0: das IDC wird ausser
Idc2Position	idc2pos	nein		[1..7]	Position des dargestell
Idc2Text	idc2t	nein		[]	Text des InDisplay Cap
Idc2TextColor	idc2tc	nein		[1..]	Textfarbe, Wert entspr

Hintergrundfarbe, Wert entspricht dem Listenplatz in der Definitionsdatei ServerDataGlobals.ini

Bearbeiten

Verwendete Optionen für die: /id:Frg_Frg.frg0 /sr:Frg.frg0

Zusätzliche Optionen:

Integrieren

OK Abbrechen

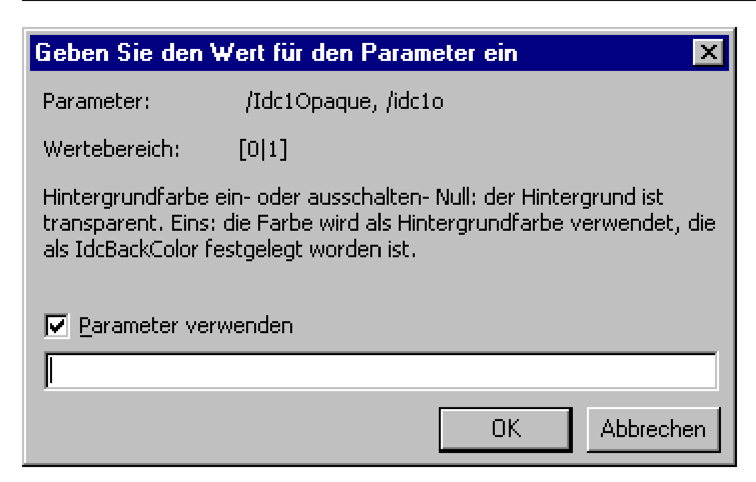
Frg Viewer | Frg_Frg.frg0

Wählen Sie aus der Liste den Parameter aus, den Sie setzen möchten. Doppelklicken Sie auf den Eintrag, oder drücken Sie die Schaltfläche Bearbeiten.

Im folgenden Dialog kann angegeben werden, welchen Wert der Parameter hat, und ob dieser Parameter verwendet werden soll.

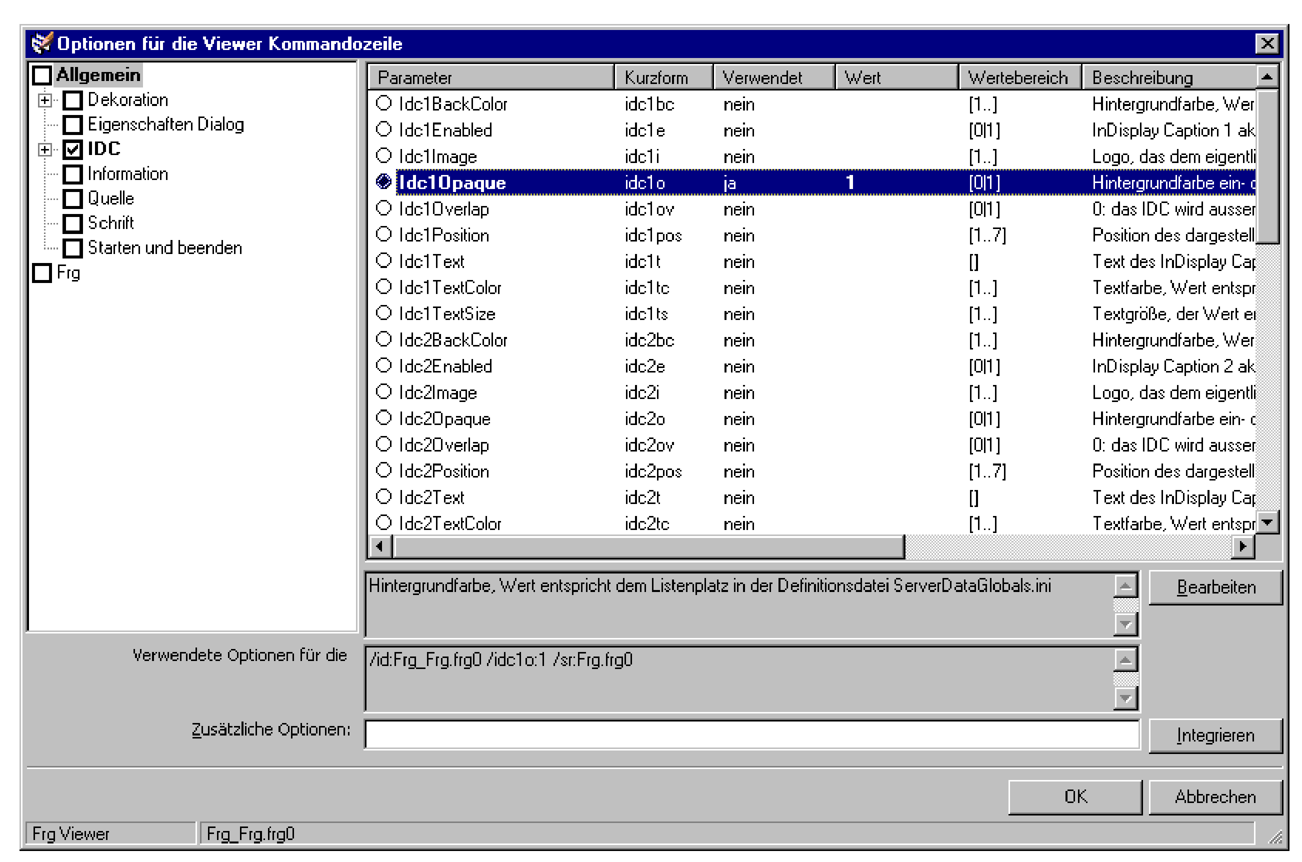


Der Wert kann nur dann eingegeben werden, wenn die Option Parameter vewenden selektiert ist.



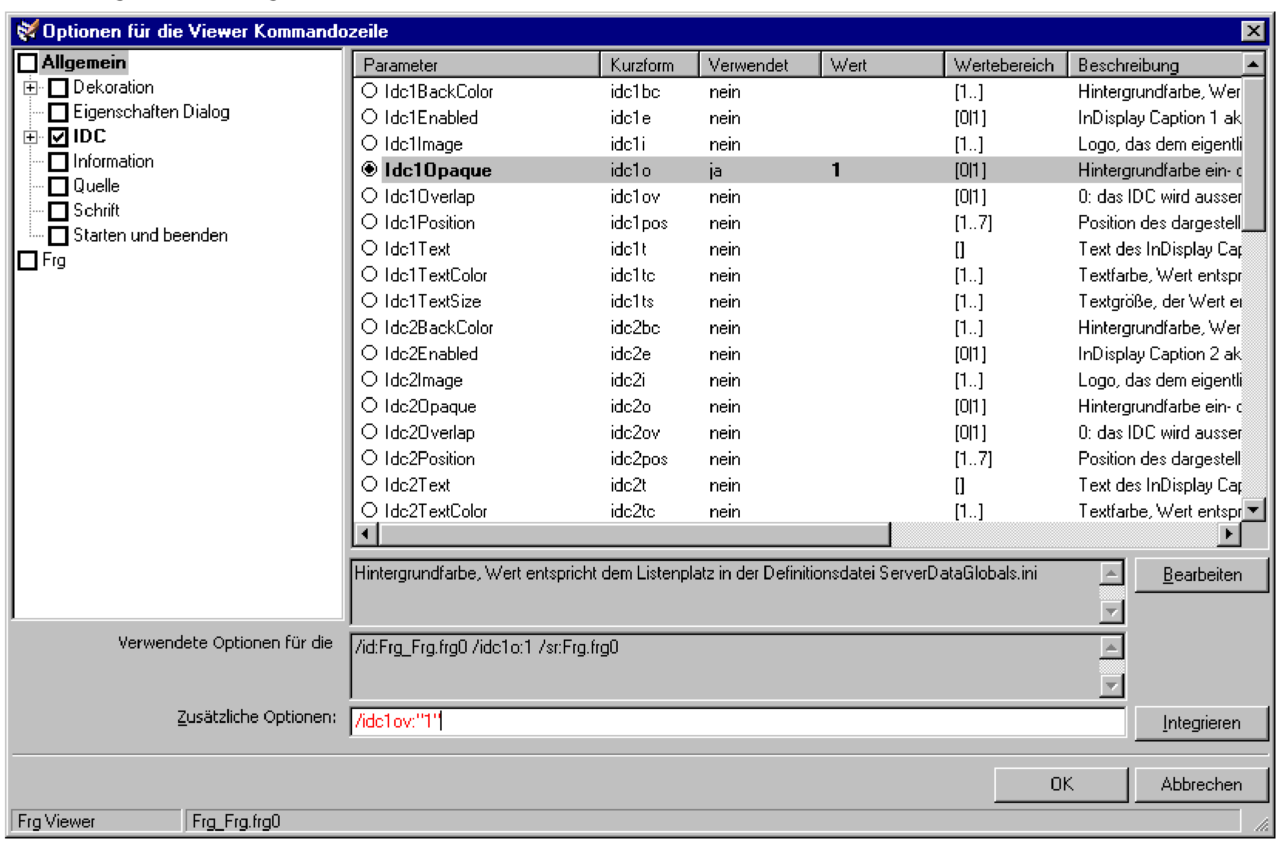
Setzen Sie den gewünschten Wert (der Wertebereich und die Funktion der Werte sind auf dem Dialog beschrieben). Klicken Sie auf OK, um den Wert zu übernehmen.

Der Wert erscheint eingetragen unter der Rubrik Wert in der Anzeigeliste. Wird der Wert verwendet, ist der entsprechende Parameter mit einem Punkt markiert und damit als selektiert gekennzeichnet.



Es ist ebenfalls möglich, die Parameter manuell einzugeben durch Eintrag des Befehls mit der entsprechenden Syntax in das Feld Zusätzliche Optionen.

Der Eintrag wird rot dargestellt.



Sobald man auf die Schaltfläche Integrieren drückt, wird der Eintrag übernommen, und das Eingabefeld gelöscht.

Optionen für die Viewer Kommandozeile

- Allgemein
  - Dekoration
  - Eigenschaften Dialog
  - IDC
  - Information
  - Quelle
  - Schrift
  - Starten und beenden
- Frg

Parameter	Kurzform	Verwendet	Wert	Wertebereich	Beschreibung
Idc1BackColor	idc1bc	nein		[1..]	Hintergrundfarbe, Wer
Idc1Enabled	idc1e	nein		[0|1]	InDisplay Caption 1 ak
Idc1Image	idc1i	nein		[1..]	Logo, das dem eigentli
Idc1Opaque	idc1o	ja	1	[0|1]	Hintergrundfarbe ein- c
Idc1Overlap	idc1ov	ja	1	[0|1]	0: das IDC wird ausser
Idc1Position	idc1pos	nein		[1..7]	Position des dargestell
Idc1Text	idc1t	nein		[]	Text des InDisplay Cap
Idc1TextColor	idc1tc	nein		[1..]	Textfarbe, Wert entspr
Idc1TextSize	idc1ts	nein		[1..]	Textgröße, der Wert ei
Idc2BackColor	idc2bc	nein		[1..]	Hintergrundfarbe, Wer
Idc2Enabled	idc2e	nein		[0|1]	InDisplay Caption 2 ak
Idc2Image	idc2i	nein		[1..]	Logo, das dem eigentli
Idc2Opaque	idc2o	nein		[0|1]	Hintergrundfarbe ein- c
Idc2Overlap	idc2ov	nein		[0|1]	0: das IDC wird ausser
Idc2Position	idc2pos	nein		[1..7]	Position des dargestell
Idc2Text	idc2t	nein		[]	Text des InDisplay Cap
Idc2TextColor	idc2tc	nein		[1..]	Textfarbe, Wert entspr

Hintergrundfarbe ein- oder ausschalten- Null: der Hintergrund ist transparent. Eins: die Farbe wird als Hintergrundfarbe verwendet, die als IdcBackColor festgelegt worden ist.

Bearbeiten

Verwendete Optionen für die: /id:Frg_Frg.frg0 /idc1o:1 /idc1ov:1 /sr:Frg.frg0

Zusätzliche Optionen:

Integrieren

OK Abbrechen

Frg Viewer | Frg_Frg.frg0

Drücken Sie auf die Spaltenüberschrift **Verwendet**, um zu sehen, welche Parameter gesetzt und verwendet werden. Drücken auf eine Spaltenüberschrift sortiert die Einträge nach dem Kriterium, das durch die Spaltenüberschrift gegeben ist.



Um die Vewendung eines Parameters oder den Wert eines Parameters zu ändern, genügt es, den betreffenden Parameter auszuwählen und erneut zu bearbeiten.



Es ist nicht möglich, Quellen des Typs DigitalStreamSource direkt in ein Layout zu ziehen. Zunächst muss eine Viewerquelle in das Layout eingefügt werden, damit ein gültiger FRGViewer mit Startparametern erzeugt wird.

Anschließend kann dann der gewünschte Datenstrom auf das FRGViewer Fenster gezogen werden.

8.4.5 Laden der FRG Viewer im Hintergrund

Damit beim Laden eines Layouts die Fenster der FRG Viewer ohne Verzögerung an der richtigen Position und mit dem richtigen Signal aufgeschaltet werden können, empfiehlt es sich, zuvor die Viewer im Hintergrund verborgen zu laden und sie dann im jeweiligen Layout sichtbar zu schalten.



Für jede Instanz des FRG Viewer muss in der Datenbank die entsprechende Verknüpfung definiert sein.

Die Definition einer Verknüpfung in der Datenbank erfordert folgende Schritte:

Öffnen Sie die Layout Datenbank.

Wählen Sie im Treeview den Knoten **Verknüpfung**.

Wählen Sie den Befehl **Bearbeiten|Verknüpfung einfügen.**

Es öffnet sich der Dialog **Verknüpfung Eigenschaften**. Geben Sie den Namen, die Datei und die Startparameter an.



Legen Sie für jeden FRG Viewer eine Verknüpfung an. Anschließend können diese Verknüpfungen in ein Layout eingefügt werden.

Damit beim Laden eines Layouts, das ein Fenster eines FRG Viewers beinhaltet, dieses Fenster ohne Verzögerung geöffnet wird, wird ein verborgenes Layout definiert, in dem sämtliche FRG Viewer des Apollo Projects im Verborgenen vorgeladen werden.

Hierzu fügen Sie für jeden dieser Viewer in Fenster in dieses verborgene Layout ein. Definieren Sie besonders Position, Fenster Status, und Größe des Fensters.

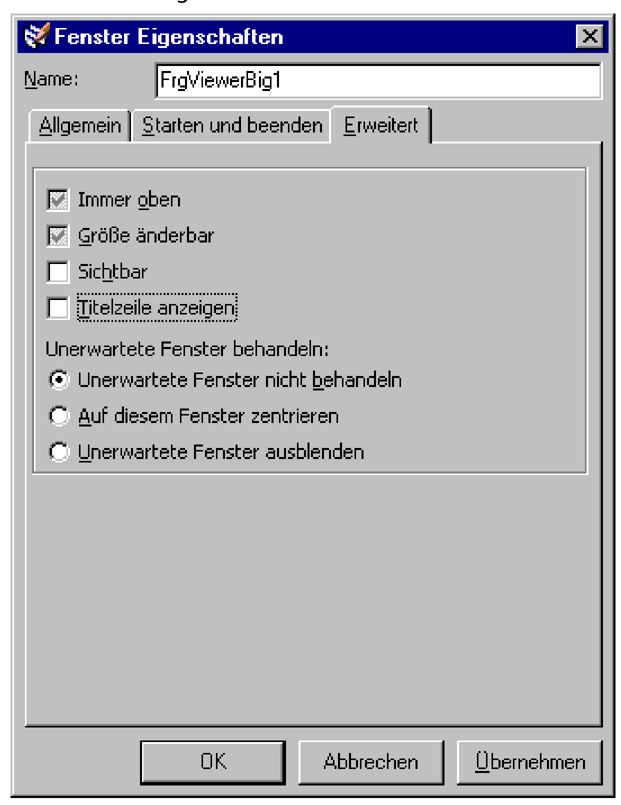


Damit beim Starten eines Layouts der dort enthaltene FRG Viewer ohne Verzögerung startet, müssen die Eigenschaften Position, Fenster Status und Fenster Größe des im Verborgenen vorgeladenen Viewers identisch sein.



Das Layout zum verborgenen Vorladen der FRG Viewer könnte z.B. so aussehen:

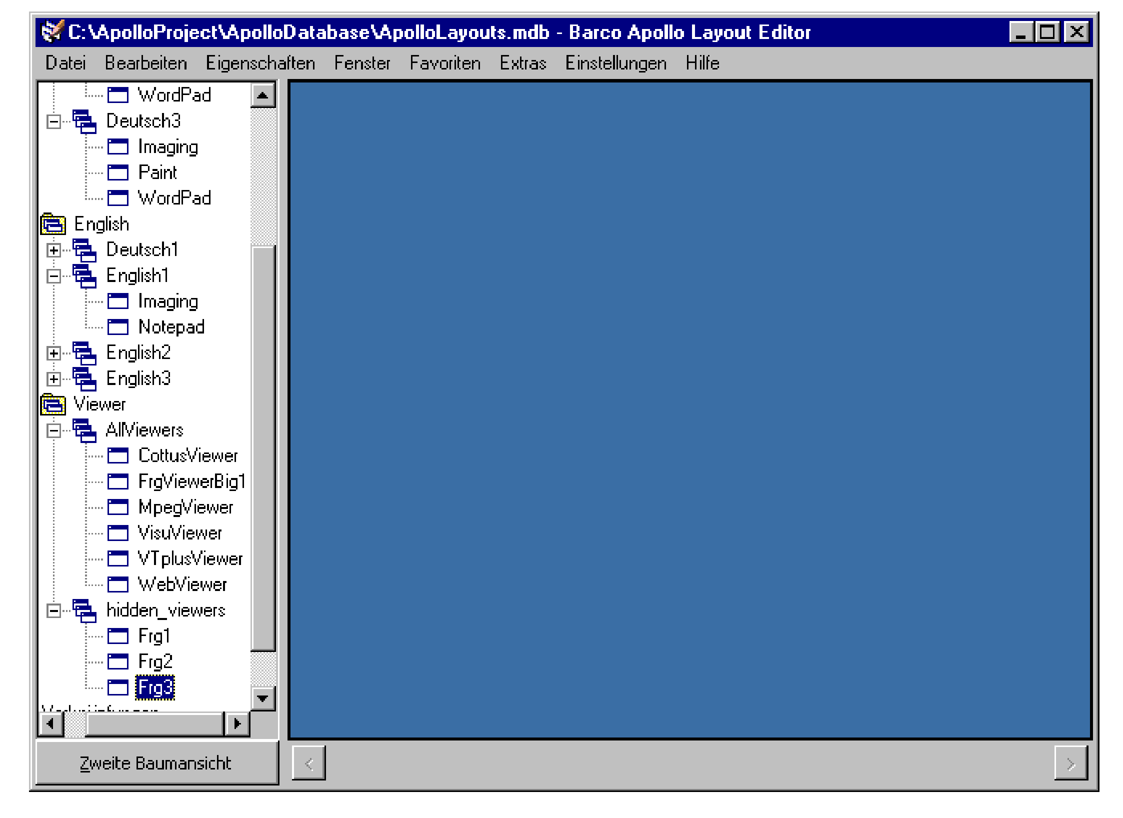
Damit die Viewer auch wirklich verborgen sind, darf auf der Registerkarte **Erweitert** das Kontrollkästchen **Sichtbar** nicht gewählt sein.





Das Kontrollkästchen Sichtbar kann drei Werte annehmen: gewählt (schwarzes Häkchen), nicht ausgewählt (leer), oder der Zustand wird nicht geändert (graues Häkchen). Zum Vorladen der Viewer darf dieses Kontrollkästchen nicht ausgewählt sein (leer)

Setzen Sie alle Viewer auf unsichtbar. Dann sieht das Layout so aus:



Damit die Eigenschaften der sichtbaren Viewer im gewünschten Layout denjenigen der unsichtbar vorgeladenen entsprechen, werden die Fenster der verborgenen Viewer kopiert und in das entsprechende Layout eingefügt. Damit wird gewährleistet, dass die **Position**, **Fenstergröße** etc. identisch sind.



Damit die Viewer im Layout sichtbar sind, muss das Kontrollkästchen explizit auf Sichtbar gesetzt werden!



Laden Sie als Erstes das Layout Verborgene Viewer, bevor Sie z. B. das Layout Deutsch 3 laden.

Bitte beachten Sie, dass das verborgene Layout wie alle anderen Layouts behandelt wird, so bewirkt z.B. der Befehl im Layout Selector Alle Layouts entladen, dass auch die verborgen gestarteten Viewer geschlossen werden.

Um sie erneut im Hintergrund vor zu laden, muss das Layout Verborgene Viewer explizit neu gestartet werden.

8.5 Layouts und Verknüpfungen speichern

Wählen Sie den Eintrag **Speichern** aus dem Menü **Datei**, um alle Änderungen an Verknüpfungen und Layouts in der Datenbank zu speichern. Vor dem Speichern wird eine Kopie der Datenbank unter dem Namen ApolloDatabase.mdb.back im gleichen Verzeichnis abgelegt.

8.6 Drag&Drop, Tastaturkürzel, Kontextmenü

Im **TreeView** kann man **Fenster** und **Verknüpfungen** auch über **Drag&Drop** kopieren und einfügen.

Die Befehle **Ausschneiden**, **Kopieren**, **Einfügen** lassen sich auch über die Standard-Tastaturkürzel **Strg+X**, **Strg+C**, **Strg+V** durchführen.

Über den Klick mit der **rechten Maustaste** auf ein Objekt öffnet sich dessen **Kontextmenü** und bietet Zugriff auf die erlaubten Bearbeitungsbefehle. Kontextmenüs gibt es für die Objekte im TreeView, auf dem Desktop, in der Taskleiste.



Ein Fenster auf dem Desktop verfügt über ein Kontextmenü für die Titelleiste und eines für den Fensterinhalt!

8.7 Gültige Kommandozeilen Optionen

Syntax: LyoutEditor.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Option	**Value**	**Meaning**
/end		End the program
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/height, /h	<height>	height of the main window
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts the Layout Editor assigning the specified name. If an instance with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the program.
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window

9 Desktop Server

Der **Desktop Server** stellt nach dem Start zunächst fest, welche Fenster momentan offen sind. Zu jedem Fenster werden u. a. Titelzeile, Position und Größe ermittelt.

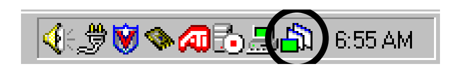
Die Fenster-Information wird für anschließend startende Clients bereitgehalten und im Bedarfsfall an diese weitergegeben.

9.1 Einloggen

Bitte arbeiten Sie sowohl auf dem Server als auch auf den verschiedenen Clients unter Benutzern, die die notwendigen Zugriffsrechte auf die zentrale Layout Datenbank haben.

9.2 Desktop Server starten

Bevor Sie die einzelnen Client Anwendungen sinnvoll verwenden können, muss der **Desktop Server** gestartet sein. Per Defaulteinstellung wird dieser automatisch beim Einloggen auf dem Steuerrechner der Display Wall gestartet und initialisiert. Der initialisierte Server wird durch ein grünes Icon symbolisiert.



Der **Desktop Server** stellt nach dem Start zunächst fest, welche Fenster momentan offen sind. Zu jedem Fenster werden u. a. Titelzeile, Position und Größe ermittelt. Diese Information wird ständig aktualisiert

Die Fenster-Information wird auf den **Control Room Bus** geschrieben, und steht damit sofort den Apollo Clients (**Layout Selector**, **Remote Desktop**) zur Verfügung

Der **Layout Editor** kann unabhängig vom **Desktop Server** verwendet werden.

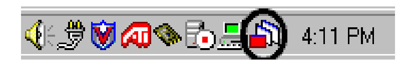
9.2.1 Desktop Server manuell starten

Der **Desktop Server** wird entweder automatisch beim Einloggen (Default Einstellung) gestartet oder über den Shortcut **Start | Programme | Barco Apollo | Settings.**

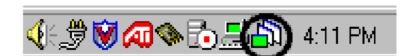


Wird der Settings dialog mit OK beendet, wird der Desktop Server neu gestartet.

Das Icon des **Desktop Servers** erscheint zunächst rot in der Taskleiste.



Der Server ist initialisiert, nachdem der SplashScreen ausgeblendet wird (nach ca. 4 Sekunden). Der initialisierte Server wird durch ein grünes Icon symbolisiert.



9.2.1.1 Probleme beim Starten des Desktop Servers

Sollte der Control Room Bus nicht gestartet worden sein, kann **der Desktop Server** nicht initialisiert werden und man erhält folgende Fehlermeldung:



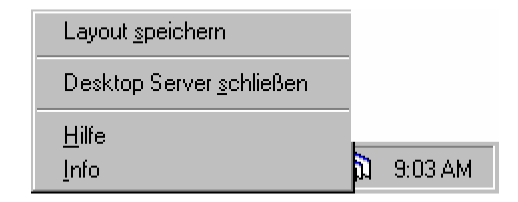
Nachdem man diese Fehlermeldung quittiert hat, wird das rote Icon des **Desktop Servers** wieder aus der Taskleiste entfernt.

Zum manuellen Starten des **Control Room Bus** rufen Sie das **Settings** Programm auf.

Das Beenden des **Settings** Dialogs mit OK startet den **Control Room Bus** und den **Desktop Server**

9.3 Desktop Server schließen

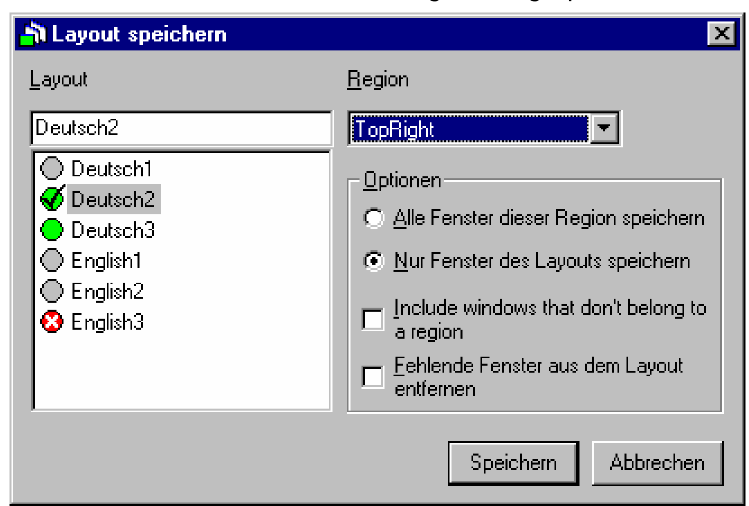
Zum Beenden des **Desktop Servers** verwenden Sie den Befehl **Desktop Server schließen** aus dem Kontextmenü (rechter Mausklick auf das Icon)



9.4 Layout Änderungen in der Datenbank speichern

Wurden direkt an der Display Wall Änderungen im Layout durchgeführt, so können diese Änderungen direkt in die Datenbank gespeichert werden.

Hierzu wählt man den Befehl **Layout speichern** aus dem Kontextmenü des **Desktop Servers** (rechter Mausklick). Es erscheint ein Dialog, in dem man das geänderte Layout speichern bzw. als neues Layout definieren kann. Es kann immer die aktuelle Fensterkonfiguration gespeichert werden, auch wenn kein Layout geladen ist.





Falls keine Regionen definiert sind, entspricht der Dialog zum Speichern eines Layouts demjenigen, der im Apollo Explorer|Remote Desktop beschrieben ist.

Ist auf der Display Wall ein Layout geladen, so wird beim Speichern dessen Name vorgeschlagen, vorausgesetzt, dass die **Region** übereinstimmt. Falls die Region unbestimmt ist oder wenn eine Region ausgewählt ist, in der kein aktives Layout aufgeschaltet ist, wird kein Name vorgeschlagen.

Sie können das Layout unter einem neuen Namen speichern und damit der Datenbank hinzufügen.

Sie können das Layout in einer anderen Region speichern und damit eine neue Kategorie dem Layout zufügen.

Wird das Layout unter einem neuen Namen oder in einer anderen Region gespeichert, ist nur die Option wählbar **Fenster mit einbeziehen, die nicht zur Region gehören**. Diese Option bezieht sich auf alle die Fenster, die nicht durch/beim Laden eines Layouts geöffnet worden sind.

Soll das Layout unter dem gleichen Namen gespeichert werden, können Sie definieren, welche Änderungen gespeichert werden soll, ob z. B. neue Fenster mit in das Layout aufgenommen werden sollen (**alle Fenster dieser Region speichern)** (dann werden alle Fenster der Region in das Layout eingefügt), oder ob nur die Fenster des Layouts gespeichert werden sollen (**Nur Fenster des Layouts speichern**) oder ob geschlossene (fehlende) Fenster aus dem Layout entfernt werden sollen (**fehlende Fenster aus dem Layout entfernen**).

Wenn eine Region gewählt ist, werden die Layouts, die in dieser Region geladen werden können (= die eine übereinstimmende Kategorie haben), mit einem grünen Icon angezeigt. Ist zusätzlich das Layout geladen, hat

das grüne Icon ein Häkchen. Falls ein Layout nicht gespeichert werden darf (fehlendes Zugriffsrecht), erscheint das Layout mit einem durchgekreuzten roten Icon.



Wird ein Layout unter einem neuen Namen oder in einer neuen Region gespeichert, so ist nur die Option **alle Fenster dieser Region speichern** verfügbar.



Layouts sollten nur dann überschrieben werden, wenn sie gerade geladen sind!

Folgende Eigenschaften eines Fensters werden gespeichert:

	Neues Fenster	**Fenster des geladenen Layouts**
Vollständiger Titel	Ja	Ja (unverändert)
Vollständiger Klassennamen	Ja	Ja (unverändert)
Verknüpfung	Nein	Ja (unverändert)
Position	Ja	Ja
Größe des Fensters	Ja	Ja
Fenster Status	Ja	Ja*)
Beschreibung	Ja	Ja
Kategorie (gewählte Region)	Ja	Ja



Falls Sonderzeichen im Titel sind, muss das Layout anschließend mit dem **Layout Editor** nachbearbeitet werden, vgl. Kommandos per Tastatureingabe.

Auch die Verknüpfung muss über den **Layout Editor** definiert werden.

*)

Wurde ein Layout mit unsichtbaren Fenstern geladen (d.h. die entsprechenden Anwendungen wurden noch nicht gestartet), und wird dieses Layout dann anschließend als neues Layout gespeichert, so werden die unsichtbaren Fenster mit dem Fenster Status "minimiert" gespeichert, unabhängig davon, wie der "echte" Fensterstatus der jeweiligen Anwendungen in diesem Layout definiert ist.

Weisen Sie mit Hilfe des Layout Editors dann den korrekten Fensterstatus zu.



Unsichtbare Fenster eines Layouts werden mit dem Fensterstatus "minimiert" gespeichert.

Wird ein Layout als neues Layout gespeichert, so werden die Optionen auf der Registerkarte Erweitert (**Immer oben**, **Größe änderbar**, **Sichtbar, Titelzeile entfernen**) explizit gesetzt bzw. nicht gesetzt, je nachdem, welchen Zustand die jeweiligen Parameter gerade haben. Der Desktop Server kann die Optionen nicht unspezifiziert (grau) lassen, sondern speichert sie so, wie er sie gerade "sieht".

Ist die Datenbank für Änderungen gesperrt, weil z. B. ein **Layout Editor** aktiv ist, so muss sie zuvor von diesem für Änderungen durch den **Desktop Server** freigegeben werden. Dies geschieht über den Befehl **Datenbank speichern und Freigeben** im Menü **Bearbeiten** des **Layout Editors**.

10 Projektdatensicherung

10.1 Übersicht

Die Apollo Projektdatensicherung basiert auf dem Backup Programm von Windows 2000/Windows XP.



Apollo Projektdatensicherung unterstützt die Betriebssysteme Windows 2000 und Windows XP.

Windows NT wird nicht unterstützt.

Obwohl die **Apollo Projektdatensicherung** auf dem Backup Programm von Windows basiert, empfiehlt es sich, das Backup über den Apollo Shortcut **Projektdatensicherung** zu starten und nicht über die entsprechende Windows Verknüpfung. Der Aufruf von Backup über **Apollo Projektdatensicherung** garantiert, dass alle Apollo spezifischen Dateien, Einstellungen und Registrierungen gesichert werden.



Um ein Apollo Project zu sichern, starten Sie die Projektdatensicherung über die Verknüpfung Start|Programs|Barco Apollo|Projektdatensicherung.

Um ein Apollo Project wieder einzuspielen, doppelklicken Sie auf die Backup Datei des Apollo Projects (*.bkf) oder starten sie das Windows Backup / Restore Programm über die Verknüpfung

Start|Programs|Accessories|System Tools|Backup.

Die Projektdatensicherung eines Apollo projects umfasst

- die Sicherung des Apollo project Verzeichnisses
- die Sicherung der Benutzereinstellungen
- die Sicherung der Barco RC Agent ini-Datei (nur bei Sicherung des Desktop Servers)
- die Sicherung der Switcher Language Compiler (SLC) Konfigurationsdateien (nur bei Sicherung des Desktop Servers)

10.2 Erzeugung der Sicherungsdatei

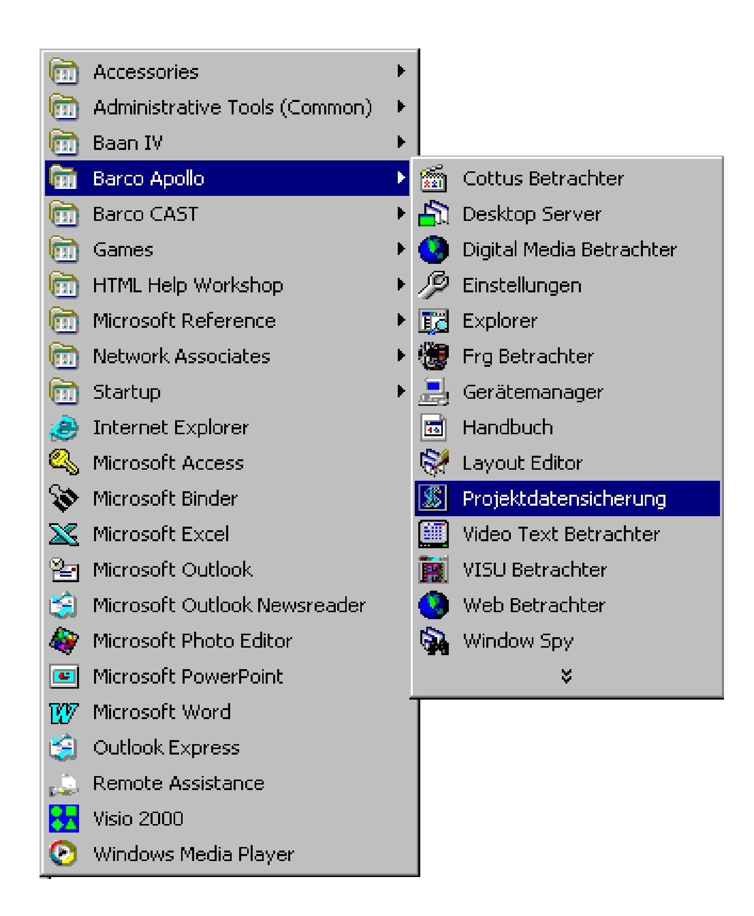
Bevor Sie die **Apollo Projektdatensicherung** starten, muss sichergestellt sein, dass alle Dateien des Apollo projects geschlossen sind. Die Projektdatensicherung überspringt alle Dateien, die in Gebrauch sind!



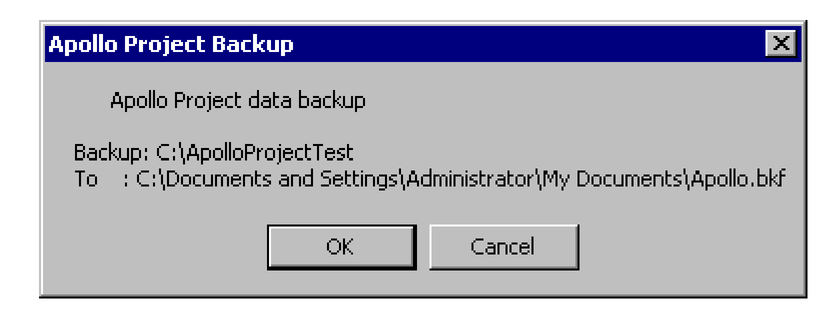
Wird die Projektdatensicherung auf einem Rechenr gestartet, auf dem ein Desktop Server aktiv ist, so muss der Desktop Server zuerst beendet werden. Sonst gilt die Apollo Layout Datenbank als "in Gebrauch", und wird bei der Datensicherung übersprungen.

Aus demselben Grund wird dringend empfohlen, dass kein Apollo Layout Editor eine Apollo Layout Datenbank geöffnet hat, die zu einem Project gehört, das gesichert werden soll.

Um die Apollo project Daten zu sichern, wählen Sie die Verknüpfung **Start|Programs|Barco Apollo|Projektdatensicherung.**



Es erscheint ein Dialog, in dem das Projekt angezeigt wird, das gesichert wird, sowie Pfad und Name der Sicherungsdatei.





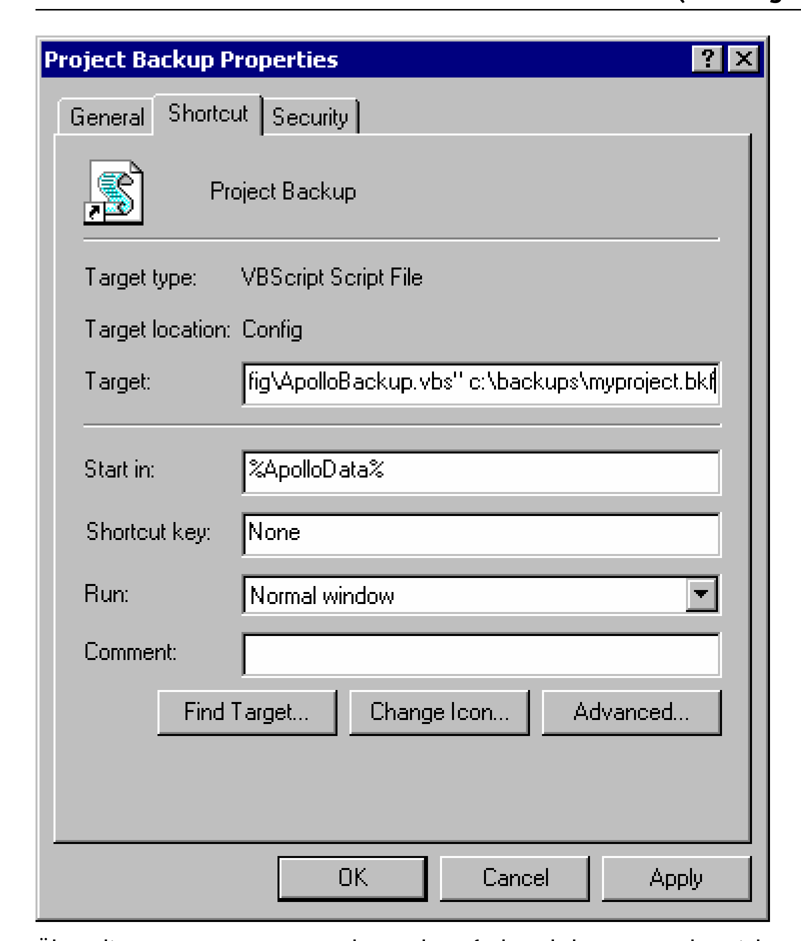
Es ist immer das aktuell aktive Project, dessen Daten gesichert werden (=das Project, das im Settings Dialog eingetragen ist).

Falls es nicht durch einen Startparameter anders festgelegt wurde, wird standardmäßig die Sicherungsdatei abgelegt im Verzeichnis

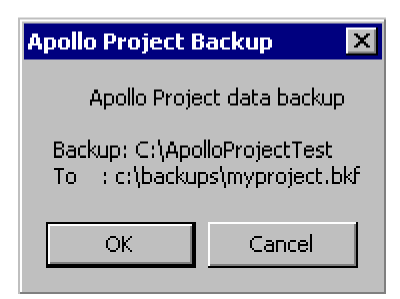
...\Documents and Settings\username\My Documents.



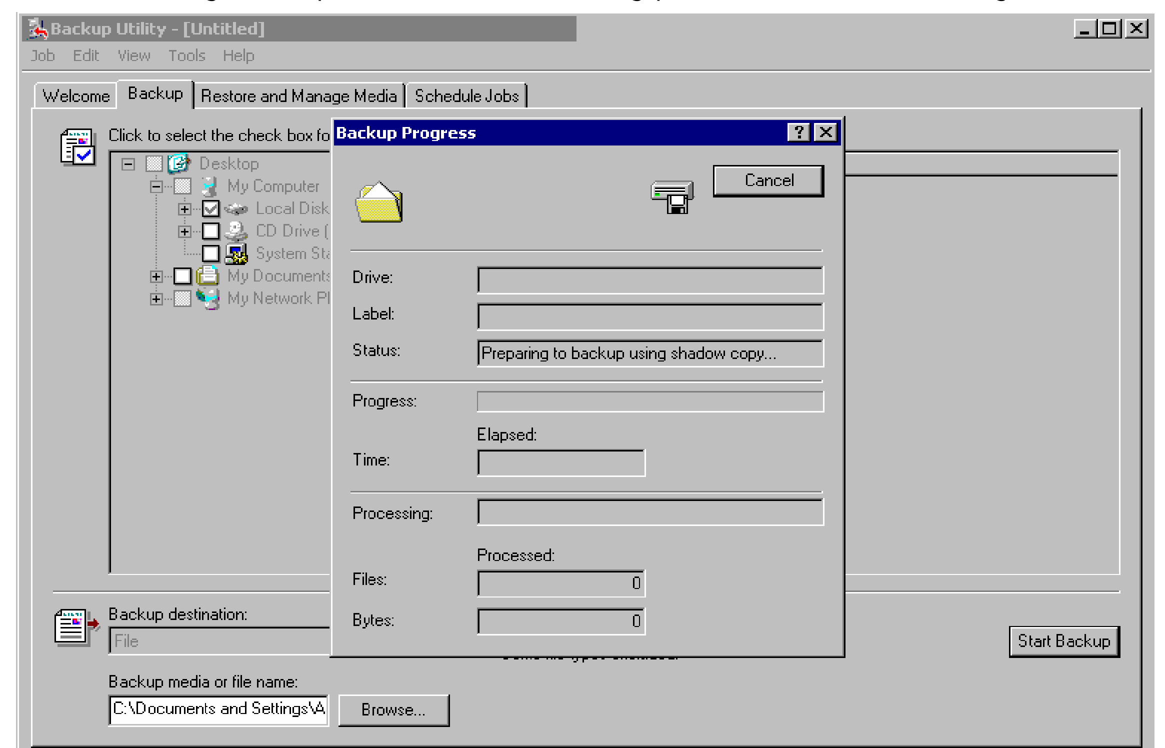
Die Apollo Projektdatensicherung kann auch mit einerm Startparameter aufgerufen werden, der einen Pfad und einen Dateinamen für die Sicherungsdatei spezifiziert. Für diese Funktionalität erzeugen Sie eine Verknüpfung der Apollo Projektdatensicherung (ziehen Sie z.B. mit der rechten Maustaste den Eintrag auf den Desktop). Wählen Sie dann aus dem Kontextmenü der Verknüpfung den Dialog Eigenschaften, und ergänzen Sie im Feld Ziel den Pfad und den Dateinamen (Achtung: Dateiendung bitte angeben!).



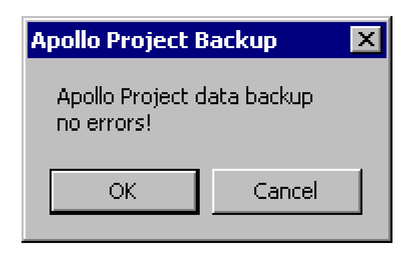
Über diesen Startparameter kann der Pfad und der Name der Sicherungsdatei angepasst werden:



Wird dieser Dialog mit OK quittiert, startet der Sicherungsprozess. Dieser läuft vollständig von selbst ab.



Wenn die Datensicherung abgeschlossen ist, erscheint folgender Hinweis:

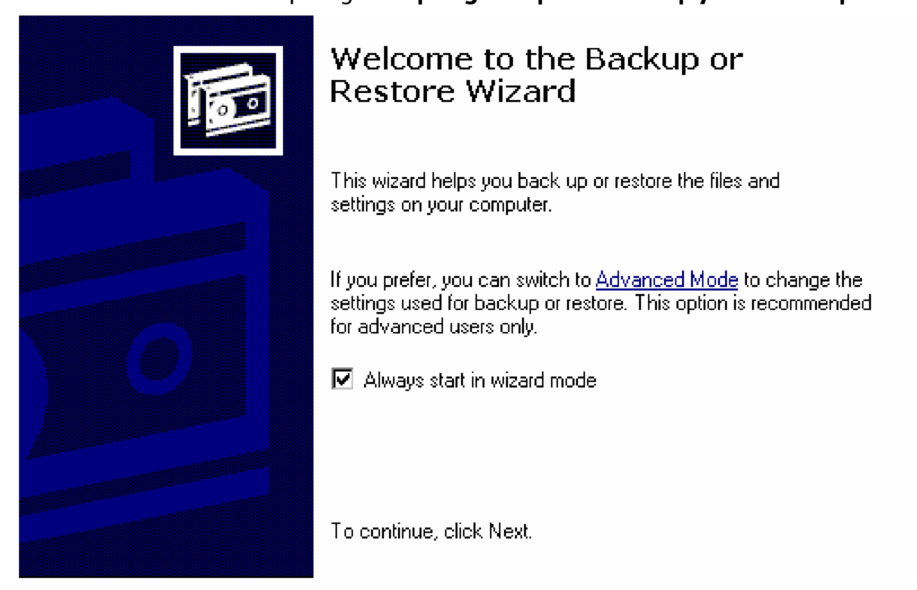




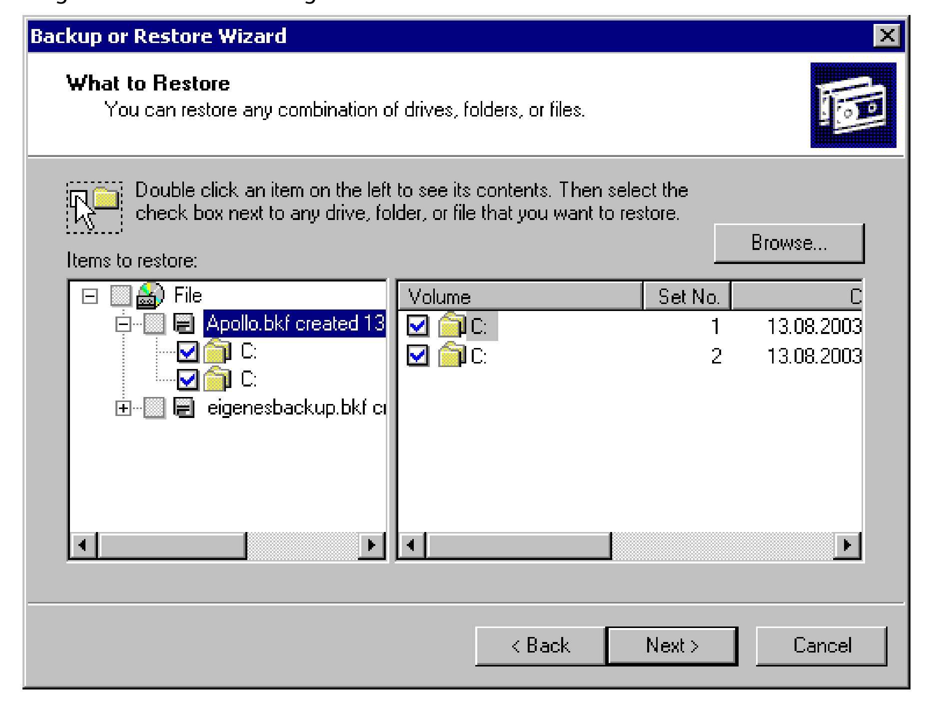
Sichern Sie die Sicherungsdatei auf einem Server, der regelmäßig gesichert wird, und/oder auf einer CD-ROM.

10.3 Rückspielen eines Apollo project

Um ein Apollo project wieder einzuspielen, genügt ein Doppelklick auf die Sicherungsdatei. Damit wird der Windows Assistent zum Sichern und Wiederherstellen von Daten gestartet. Dieser Assistent kann auch gestartet werden über die Verknüpfung **Start|Programs|Accessories|System Tools|Backup.**



Folgen Sie den Anweisung des Assistenten.





Achten Sie darauf, alle gewünschten Komponenten der Sicherungsdatei auszuwählen! Falls Sie das Apollo project unter einem anderen Benutzernamen und/oder auf einem anderen Rechner einspielen, sollten Sie den Ordner zum Rückspielen der Benutzereinstellungen (...\Documents and Settings\Benutzer\Local Settings\Application Data\Apollo) angeben. Geben Sie den gewünschten Ordner Backup/Restore Assistenten ein, indem Sie auf Advanced drücken: auf dem Dialog Where to Restore gibt es die Möglichkeit, eine Verzeichnis definieren (Alternate Location).

Nachdem die Projektdaten wieder eingespielt worden sind, kann das Apollo project über den **Settings** Dialog gestartet werden

11 Command Interface

11.1 Device Command Interface



Diese Apollo-Komponente steht nur zur Verfügung, wenn in der Visio-Datei das Eos mit dieser Software Komponente bestückt worden ist.

Auf den Operator Workstations steht diese Komponente immer zur Verfügung.

Device Command Interface ist eine WindowsNT/2000 Anwendung, die Eingaben in einer Kommandozeile in Steuerungsbefehle für die Geräte umsetzt.

Starten Sie MS-DOS und geben Sie nach dem Prompt den gewünschten Befehl ein. Die allgemeine Befehlssyntax lautet:

devicecmd -name:<devname> {-<specifier>[:<value>]}

<devname>	Der vollständige Gerätename (wie er im Treeview des **Device Managers** angezeigt wird)
<specifier>	Name eines (meist gerätespezifischen) Arguments
<value>	Wert eines Arguments

Apollo Rel. 1.6 unterstützt die Geräte OverView-mP50, Atlas67C4, Atlas67CS4, Atlas84CS4, S70, BR6xxx, BG6xxx, Hermes D2D, Hermes V2A, Visu, Matrix Switcher, digitaler Phoenix Projektor; OverView-D und die Serielle Schnittstelle.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die gerätespezifischen Befehle und ihre Parameter:

Gerät	Specifier	Value
Atlas67CS4, Atlas84CS4, S70, BRxxx, BGxxx	ProjectorStandBy (psb)	True | false
	IncBrightness (ibr)	+ |- value
	Brightness (br)	Value
	Contrast (co)	Value
	IncContrast (ico)	+ |- value
	PictureFreeze (picf)	True |false
	VideoMute (vm)	True |false
	Restore (rst)	File name
	Backup (bck)	File name
	ActiveSourceSlot (ass)	value
	LampOnOff (loo)	On | Off
Phoenix DX	IncBrightnessRed (ibrr)	+ |- value
	IncBrightnessGreen (ibrg)	+ |- value
	IncBrightnessBlue (ibrb)	+ |- value

	BrightnessRed (brr)	Value
	BrightnessGreen (brg)	Value
	BrightnessBlue (brb)	Value
	ContrastRed (cor)	Value
	ContrastGreen (cog)	Value
	ContrastBlue (cob)	Value
	IncContrastRed (icor)	+ |- value
	IncContrastGreen (icog)	+ |- value
	IncContrastBlue (icob)	+ |- value
	LampOnOff (loo)	On | Off
OverView-mP50, Atlas67C4, Atlas84C4	LampOnOff (loo)	On | Off
OverView D	LampOnOff (loo)	On | Off
	ActiveLamp (al)	Top | Bottom
	BrightnessTarget (brt)	[0-16384]
	InfraredOnOff (iroo)	On | Off
	LampMode (lm)	(1) hot_standby (2) cold_standby (3) auto_switch (4) other
	OptimizeMirror (om)	[1]
Fürr OverView D mit 2xDVI	SourceSlotSelectionMode (sssm)	[1,2,3] 1: auto 2: manual 3: autoSwitch
Für OverView D mit 2xDV	ActiveSourceSlot (ass)	[1,2]
OverView cPU67-DL	LampOnOff (loo)	On | Off
	ActiveLamp (al)	Top | Bottom
	ActiveSourceSlot (ASS)	1-BNC, 2-BNC, 3-Composite, 4-SVideo, 5-DVI, 7-SDI, 9-Logo
	LampMode (lm)	hot_standby | cold_standby | auto_switch
	Picture Freeze (picf)	True | False
Hermes D2D	SwitchBoxInput (sbi)	Digital1 | Digital 2
Hermes V2A	SwitchBoxInput (sbi)	Digital | Analog
Matrix Switcher*	Output (out)	value
	Input (inp)	value
Serielle Schnittstelle	Send (send)	Zeichenfolge, die an die serielle Schnittstelle geschickt wird, Binärdaten

		werden als Escape Sequenzen geschicht, vgl.. Escape Sequenzen, die vom send Befehl der seriellen Schnittstelle unterstützt werden

Das folgende Beispiel zeigt den Befehl zum Einschalten der Lampe eines OverView-mP50 Projektionsmoduls:

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Module1x1 -LampOnOff:on

Das folgende Beispiel schickt die Zeichenkette "Hallo World" an die serielle Schnittstelle:

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"Hallo World"



Beim Matrix Switcher ist auf die Reihenfolge der Befehle zu achten, ZUERST output, dann Input!

Der folgende Befehl schaltet den Input 3 nach dem Output 3:

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:<switcher name> -Output:3 –Input:3

11.2 Desktop Command Interface



Diese Apollo-Komponente steht nur auf dem Steuerrechner nur dann zur Verfügung, wenn in der Visio-Datei das Eos mit der Software Komponente Device Command Interface bestückt worden ist.

Auf den Operator Workstations steht diese Komponente immer zur Verfügung.

Desktop Command Interface ist eine WindowsNT/2000 Anwendung, die Eingaben in einer Kommandozeile in Steuerungsbefehle für die Geräte umsetzt.

Starten Sie MS-DOS und geben Sie nach dem Prompt den gewünschten Befehl ein. Die allgemeine Befehlssyntax lautet:

DesktopCmd -name:<desktop server> -<command>:<value>



Der Befehl und die Parameter können wahlweise in Groß- oder Kleinbuchstaben eingegeben werden

Die folgenden Tabelle gibt einen Überblick über die verfügbaren Befehle und ihre Parameter

Befehl	**Parameter**	**Parameter**
LayoutLoad	Region	Layout Name
LayoutUnload	Region	Layout Name
LayoutUnloadAll	Region	
Shortcut	Region	Shortcut Name



Falls keine Regionen definiert sind, muss der Parameter Region weg gelassen werden.

Das folgende Beispiel zeigt den Befehl zum Laden des Layouts mit dem Namen English 1 in die Region mit dem Namen Region1:

"%ApolloProgram%\DesktopCmd.exe" -name:Wall1 –Region: Region1 -LayoutLoad:English1



Sind Regionen definiert, so ist die Angabe einer Region ist erforderlich, andernfalls wird die Standard Region genommen.



In einer Kommandozeile darf immer nur ein einziger Befehl stehen!

Ab Apollo 1.4SR3 werden in den Kommandozeilen auch Kurznamen unterstützt.

Command	**shortname**
LayoutLoad	ll
LayoutUnload	lul
LayoutUnloadAll	lula
Shortcut	shrtc

11.3 Viewer Command Interface

Viewer Command Interface ist eine WindowsNT/2000 Anwendung, die Eingaben in einer Kommandozeile in Steuerungsbefehle für die Viewer umsetzt.

Starten Sie MS-DOS und geben Sie nach dem Prompt den gewünschten Befehl ein. Die allgemeine Befehlssyntax lautet:

viewercmd -name:<Ident> {-<specifier>[:<value>]}

<Ident>	Der vollständige Gerätename (wie er im Treeview des **Apollo Explorer** angezeigt wird)
<specifier>	Name eines Parameters
<value>	Wert eines Parameters

Die Parameter und ihre Werte sind im Kapitel Allgemein gültige Viewer Parameter aufgelistet sowie in den entsprechenden Unterkapiteln.

Ab Apollo Rel. 1.7 werden alle Parameter einer Kommandozeile in einen Puffer geschrieben, und zwar so lange, bis die Kommandozeile eine Parameter der Art "sourcerequested" oder "sourceconnected" enthält. Wenn einer dieser Parameter spezifiziert ist, werden alle vorausgehenden Parameter inklusive des sourceconnected/sourcerequested Parameters in einem Zyklus abgearbeitet.

Um eine neue Quelle zu verbinden, wird der sourcerequested Parameter in herkömmlicher Weise eingegeben, und die neue Quelle spezifiziert. Der Viewer wird sich mit dieser Quelle verbinden (SourceRequested:<new source>).

Um den Viewer zu veranlassen, die übertragenen Kommandos auszuführen, geben Sie den Parameter sourceconnected ein, um den Befehl abzuschließen.

Beispiel:

Anzeige der Titelleiste:

viewercmd.exe /name:<viewer ident> /CaptionVisible:1 /sc:<some text>

Entfernen von Titelleiste, Statusleiste, Fensterrahmen:

viewercmd.exe /name:<viewer ident> /CaptionVisible:0 /BorderVisible:0 /StatusBarVisible:0 /sc:<some text>

11.4 Apollo Explorer command interface



Dieses Kapitel ist im Abschnitt Viewer abgehandelt, vgl.

11.5 Apollo Layout Editor command interface



Dieses Kapitel ist im Abschnitt Viewer abgehandelt, vgl. Viewer Command Interface

11.6 Apollo Layout Selector command interface

Syntax: LayoutSelector.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Option	**Value**	**Meaning**
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts an instance of the program assigning the specified name. If an instance with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the program.
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window
/height, /h	<height>	height of the main window
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/end		End the program

11.7 Apollo Remote Desktop command interface

Syntax: RemoteDesktop.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Option	**Value**	**Meaning**
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts an instance of the program assigning the specified name. If an instance with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the program..
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window
/height, /h	<height>	height of the main window
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/end		End the program

11.8 Apollo Database Convertor command interface

Syntax: DatabaseConvertor.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Option	Value	Meaning
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts an instance of the program assigning the specified name. If an instance with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the program.
/database, /db	<file>	Selects the specified layout database
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window
/height, /h	<height>	height of the main window
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/end		End the program

11.9 Apollo Window Detector command interface

Syntax: WindowDetector.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

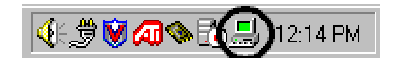
Option	Value	Meaning
/help, /?		Show command options
/ident, /id	<name>	Starts an instance of the program assigning the specified name. If an instance with this name is already running, this instance is activated and the command options are sent to it. The second instance is closed.
/splash, /spl		Shows the splash screen at startup of the program.
/left, /l	<left pos>	left coordinate of the main window
/top, /t	<top pos>	top coordinate of the main window
/width, /w	<width>	width of the main window
/height, /h	<height>	height of the main window
/fontname, /fnt	<font>	Set the main font
/fontsize, /fntsz	<size>	Set size of the main font
/labelfontname, /lblfnt	<font>	Set the font for the labels
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Set size of the font for the labels
/end		End the program

12 Control Room Bus Dienste

12.1 Control Room Bus

Zum Betrieb der Apollo Software ist zunächst auf jedem Rechner der **Control Room Bus** einzurichten. Anschließend können die jeweiligen Applikationen gestartet werden.

Der **Control Room Bus** wird beim Booten automatisch gestartet. Das Icon erscheint in der Taskleiste.



Über den Klick mit der rechten Maustaste auf das Icon des **Control Room Bus** öffnet sich das Kontextmenü:



Component Viewer bietet Zugang zu den Control Room Bus Diensten **Application Management** und **License Management.**

Über **Processdata Viewer** haben Sie die Möglichkeit, Daten der Control Room Database einzusehen. Diese Option kann von Systemingenieuren im Rahmen der Inbetriebnahme genutzt werden, setzt allerdings Detailwissen über den Aufbau der Database voraus

About liefert Information über die Software.

12.2 Serial Command Interface



Diese Apollo-Komponente steht nur zur Verfügung, wenn in der Visio-Datei das Eos/Argus (COM1 oder COM2) mit dem **Command Source** (Schablone aus Barco 3rd Party Devices) verbunden ist. Die Baudrate der seriellen Schnittstelle des Eos/Argus muss entsprechend definiert werden.

Serial Command Interface bietet die Möglichkeit, Apollo mit externen Systemen zu verbinden. Das **Serial Command Interface** empfängt die Daten über die serielle Schnittstelle (COM Port) und setzt sie in Apollo-spezifische Befehle um.

Serial Command Interface repräsentiert ein Gerät, das über Device Command gesteuert werden kann. Wie alle Geräte, muss es in der Visio Datei richtig spezifiziert werden, damit dann die korrekte Konfigurationsdatei exportiert und ins Apollo Projekt kopiert werden kann.

12.2.1 Anpassung der Konfigurationsdatei

Wenn das Apollo Project über das **Serial Command Interface** verfügt (d. h. die Schablone **Command Source** ist in der Visio Zeichnung enthalten, dann wird beim Starten des Projects nachgeschaut, ob im Project Verzeichnis eine Datei **SerialCommandInterface.ini** liegt. Falls dort keine vorhanden ist, wird beim Schließen des Setting Dialogs eine Beispieldatei in das Project-Verzeichnis kopiert. Diese Datei muss editiert werden.

Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und passen Sie gegebenenfalls die Muster für die Befehlszuweisung an.



Ab Apollo 1.4SR1 enthält diese Datei keine Einträge mehr bzgl. der Seriellen Schnittstelle und der Baudrate. In Dateien, die mit früheren Apollo-Versionen erstellt worden sind, müssen die Einträge Serielle Schnittstelle und Baudrate gelöscht werden!

Falls die Datei SerialCommandInterface.ini falsche Konfigurationen enthält, wird die Anwendung beendet, und ein Eintrag in die Log-Datei von Apollo geschrieben. Um zu überprüfen, ob der Service läuft oder beendet wurde, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des Control Room Bus in der Statusleiste. Wählen Sie Component Viewer, um die aktuell gestarteten Dienste zu sehen.

Enthält die Konfigurationsdatei einen Syntaxfehler, so öffnet sich Notepad, und zeigt die entsprechende Zeile an.

SerialCommandInterface.ini - Notepad

File Edit Search Help

```
$**************************************************************
$***************** Apollo configuration file *****************
$**************************************************************
$*                                                            *
$* Version: 1.4.0526                                         *
$* topic  : Serial Command Interface definition               *
$*                                                            *
$**************************************************************


$ Termination character for sending blocks
$ special termination characters are:
$              CR = carriage return
termchar       CR

$ import system environment variable
#import ApolloProgram
#import ApolloData

$ special termination characters are:
$              CR = carriage return
$assign pattern                                        program
parameter
terminator
$ load fix layout "English1" in region "TopLeft" on desktop server "Wall1"
assign  "LoadW1RTopLeftEnglish1"      "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"-name:Wall1 -Region:TopLeft -LayoutLoad:English1"     CR

$ load any layout in region "TopLeft" on desktop server "Wall1", send
LoadW1RTopLeftFree<LayoutName>
assign  "LoadW1RTopLeftFree"          "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"-name:Wall1 -Region:TopLeft -LayoutLoad:"                     CR

$ load any layout in any region on desktop server "Wall1", send
LoadWall1Free<RegionName> -LayoutLoad:<LayoutName>
assign  "LoadWall1Free"               "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"-name:Wall1 -Region:"
```

12.2.2 Funktionsweise

Kommen Daten über die serielle Schnittstelle, so werden sie von der Anwendung solange gespeichert, bis das Zeichen für das Ende des Befehls kommt (**terminator**). Anschließend vergleicht die Anwendung alle Muster, die in **SerialCommandInterface.ini** hinterlegt sind, mit den empfangenen Daten. Wird eine Übereinstimmung festgestellt, startet das Programm die entsprechende Anwendung mit den konfigurierten Parametern.



Enthält die gesendete Zeichenkette mehr Daten als nur das Muster, so werden die weiteren Daten dem zu startenden Programm als Parameter mitgegeben.

Beispiel:

Konfiguration:

$assign pattern program parameter terminator

assign "LoadFree" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" "-name:" CR

Gesendete Zeichenkette:

„LoadFree Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1<CR>“

Das Programm startet nun die Applikation "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" mit den Parametern „-name:Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1“



Falls die Datei SerialCommandInterface.ini eine falsche Konfiguration beschreibt, wird der Prozeß terminiert, und ein entsprechender Eintrag wird in die Log-Datei von Apollo geschrieben.



Nachdem Starten von Apollo gibt es eine kleine Zeitspanne, in der das Desktop Command Interface noch nicht bereit ist. Während dieser Zeitspanne dürfen keine Befehle über das SerialComamndInterface geschickt werden. SerialCommandInterface darf nur angewendet werden, wenn Desktop Command Interface bereits von Apollo gestartet worden ist. Dies kann folgendermaßen überprüft werden: Klicken Sie auf das Icon des Control Room Bus in der Statusleiste und wählen Sie Component Viewer. Dort muss das Desktop Command Interface eingetragen sein.

Falls das Desktop Command Interface noch nicht betriebsbereit ist, dann startet SerialCommandInterface eine eigene Instanz, so dass im Endeffekt zwei Instanzen von Desktop Command Interface aktiv sind. Dies ist ein extrem instabiler Zustand! Beide Instanzen müssen dann mit Hilfe des Windows Task Manager beendet werden.

Ein erneuter Befehl über das Serial Command Interface startet dann wiederum das Desktop Command Interface, und das System ist wieder operabel.

12.3 TCPIP Command Interface

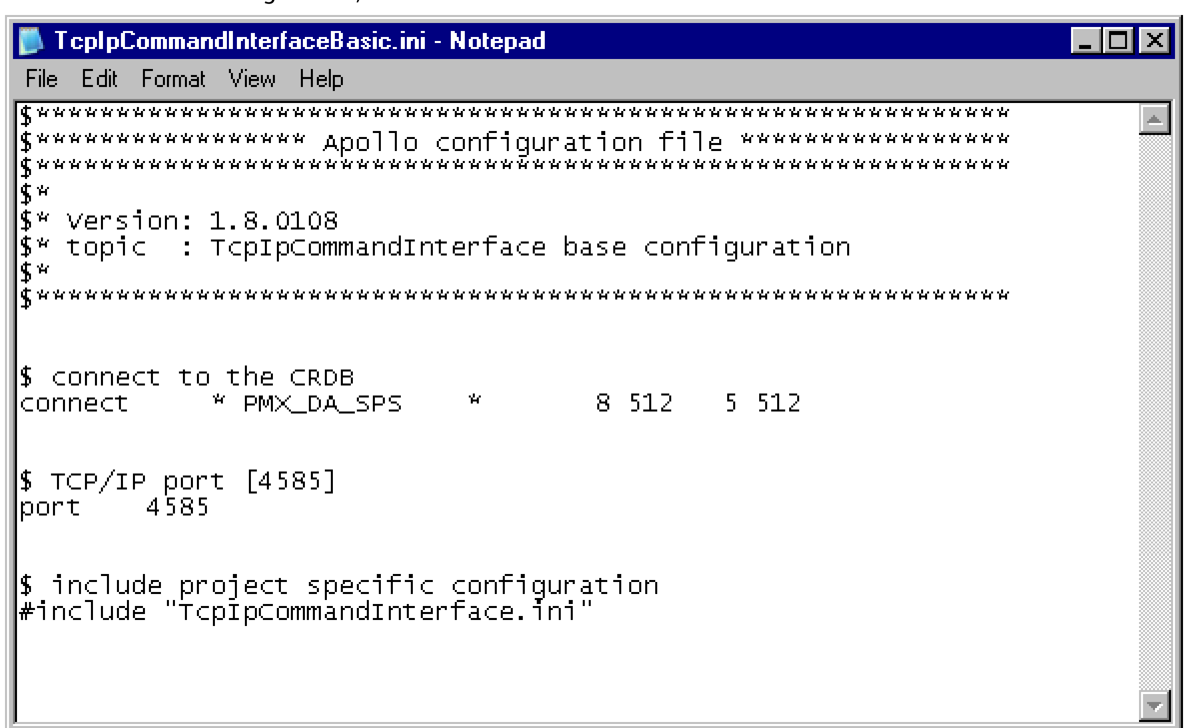


Diese Apollo-Komponente steht nur zur Verfügung, wenn in der Visio-Datei der Controlrechner TransForm A (Eos/Argus) (COM1 oder COM2) mit dem **Command Source** (Schablone aus Barco 3rd Party Devices) verbunden ist.

TCPIP Command Interface bietet die Möglichkeit, Apollo mit externen Systemen zu verbinden. Das **TCPIP Interface** empfängt die Daten über die Netwerk-Schnittstelle (LAN) und setzt sie in Apollo-spezifische Befehle um.

TCPIP Command Interface benützt die Netzwerkverbindung, die als Standardeinstellung definiert ist. Der Port ist zu 4585 gesetzt. Falls ein anderer Port verwendet werden soll, muss der zugehörige Wert in die Schablone im Control Room Configurator eingetragen werden. (Achten Sie darauf, dass dieser Port geöffnet ist und nicht von der Firewall blockiert wird!)

Es besteht auch die Möglichkeit, die Datei TCPCommandInterfaceBasic.ini zu editieren und den Port zu ändern.



TcpIpCommandInterfaceBasic.ini - Notepad

File Edit Format View Help

```
$*************************************************************
$***************** Apollo configuration file *****************
$*************************************************************
$*
$* Version: 1.8.0108
$* topic   : TcpIpCommandInterface base configuration
$*
$*************************************************************


$ connect to the CRDB
connect      * PMX_DA_SPS     *        8 512    5 512


$ TCP/IP port [4585]
port     4585


$ include project specific configuration
#include "TcpIpCommandInterface.ini"
```

TCPIP Command Interface repräsentiert ein Gerät, das über Device Command gesteuert werden kann. Wie alle Geräte, muss es in der Visio Datei richtig spezifiziert werden, damit dann die korrekte Konfigurationsdatei exportiert und ins Apollo Projekt kopiert werden kann.

12.3.1 Funktionsweise

Kommen Daten über die LAN-Schnittstelle, so werden sie von der Anwendung solange gespeichert, bis das Zeichen für das Ende des Befehls kommt (**terminator**). Anschließend vergleicht die Anwendung alle Muster, die in **TCPCommandInterface.ini** hinterlegt sind, mit den empfangenen Daten. Wird eine Übereinstimmung festgestellt, startet das Programm die entsprechende Anwendung mit den konfigurierten Parametern.



Enthält die gesendete Zeichenkette mehr Daten als nur das Muster, so werden die weiteren Daten dem zu startenden Programm als Parameter mitgegeben.

Beispiel:

Konfiguration:

$assign pattern program parameter terminator

assign "LoadFree" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" "-name:" CR

Gesendete Zeichenkette:

„LoadFree Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1<CR>“

Das Programm startet nun die Applikation "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" mit den Parametern „-name:Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1“

```
TcpIpCommandInterface.ini - Notepad
File  Edit  Format  View  Help
$*************************************************************
$***************** Apollo configuration file *****************
$*************************************************************
$*                                                           *
$* version: 1.8.0108                                        *
$* topic  : TCP/IP Command Interface definition              *
$*                                                           *
$*************************************************************


$ Termination character for sending blocks
$ special termination characters are:
$              CR = carriage return
termchar       CR

$ import system environment variable
#import ApolloProgram
#import ApolloData

$ special termination characters are:
$              CR = carriage return

$ ========================= Command assignments in case wall1 has no regions configured ===================
$assign pattern        program                                parameter                                  terminator

$ load fix layout "English2" on desktop server "wall1"|
assign  "llE2"  "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"  "-name:wall1 -LayoutLoad:English2"      CR

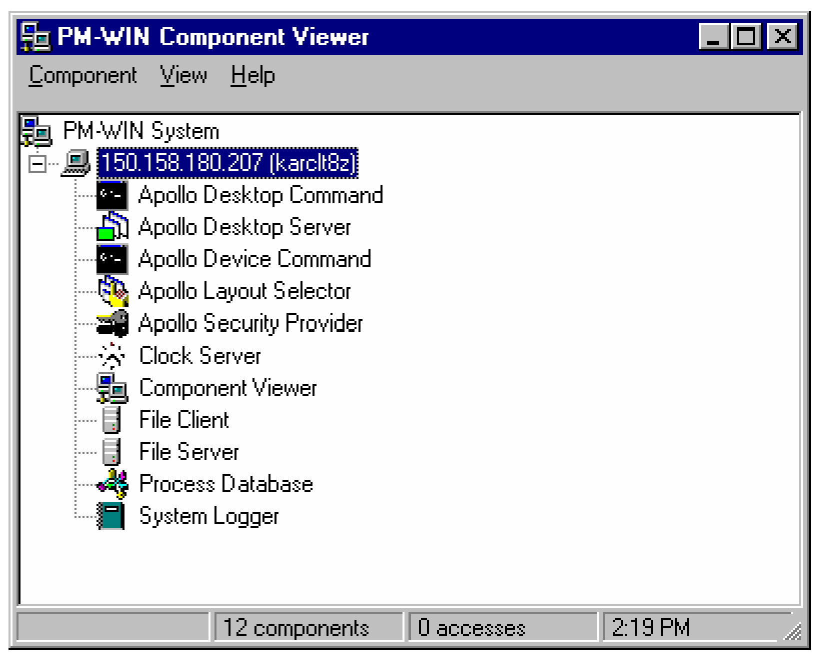
$ load any layout on desktop server "wall1", send llany<LayoutName>
assign  "llany" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"  "-name:wall1 -LayoutLoad:"      CR
```

12.4 Application Management

Application Management ist ein Dienst, der es erlaubt, all lokal laufenden Apollo Anwendungen zu überwachen.

Über den Befehl **Component Viewer** im Kontextmenu des **Control Room Bus** in der Taskleiste öffnet sich Dialog, in dem die aktuell laufenden Apollo Komponenten in einer Baumstrukur aufgelistet sind.

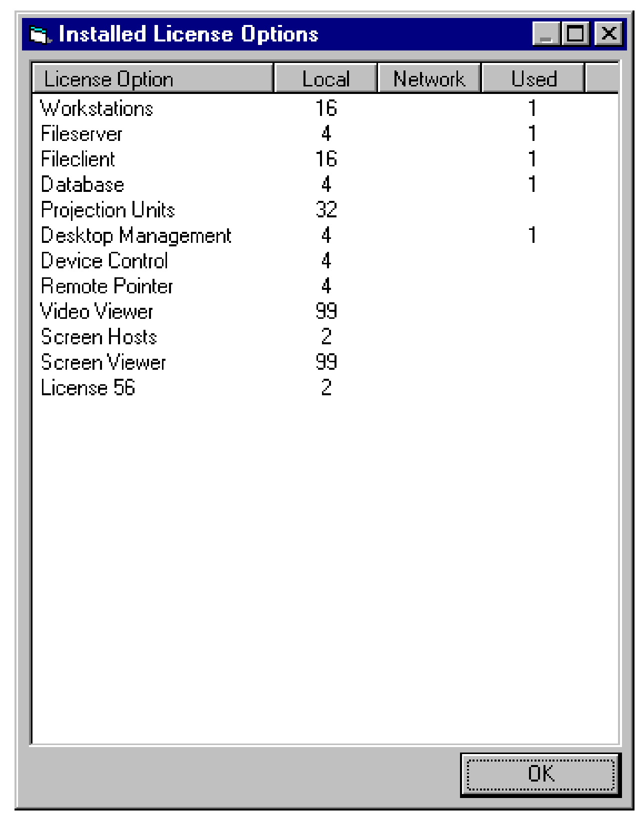
Wird der Control Room Bus beendet, so schließt das **Application Management** alle noch laufenden Apollo Anwendungen.



12.5 License Management

Über den Befehl **Component Viewer** im Kontextmenu des **Control Room Bus** in der Taskleiste öffnet sich Dialog mit den Menüs **Component**, **View**, **Help**.

Die vorhandenen Apollo Lizenzen kann man einsehen über **View|Licenses.** Es öffnet sich folgender Dialog:



In diesem Dialog werden die lokal vorhanden Lizenzen (**Local**) und die benützten Lizenzen (**Used**) angezeigt.

Dieser Dienst liefert Information über die vorhanden Lizenzen, erlaubt jedoch nicht die Änderung der Lizenzen.



Für den Web Viewer wird keine Lizenz benötigt!

Wird eine neue Lizenz benötigt (Ersetzung der Demo-Lizenz, Erweiterung des Apollo Projects, etc.), so schicken Sie die MAC-Adresse der Netzwerk-Karte des **Desktop Server**s und die vollständige Visio Konfigurationsdatei an **Error! Hyperlink reference not valid.**

Sie erhalten dann die Lizenzdatei Apollo.lic, die Sie in das Apollo Project Verzeichnis kopieren.

Zur Ermittlung der MAC-Adresse der Netzwerkkarte starten Sie MS-Dos und geben nach dem Prompt folgenden Befehl ein:

ipconfig /all

Die MAC-Adresse der Netzwerkkarte erscheint unter der Bezeichnung **Physical Address.**



Da die MAC-Adresse der Netzwerke in die Lizenzdatei eingeht, muss beim Ersetzen der Netzwerkkarte eine neue Lizenz beantragt werden!

12.6 Time Synchronization

In einem Netzwerk müssen alle Rechner die gleiche Uhrzeit haben. Im **Control Room Configurator** legt man fest, welcher Rechner der Zeitgeber für alle Computer im Apollo-Netzwerk sein soll. Hierzu setzt man in den **Custom Properties** des Shapes **Apollo Base** des **Masters** die Eigenschaft **Clock Server** auf **True**.

Alle im Apollo Netzwerk vorhanden Rechner können damit Zeit synchronisiert werden.

12.7 Logfile

Zur Überprüfung des Systems werden die Status- und Fehlermeldungen aller Anwendungen in eine Datei geschrieben. Diese Datei befindet sich im Verzeichnis **..\ApolloProject\LOG**.

Die Einträge haben folgende Syntax:

<class> <node> <task> <stamp> <module> <function>:<text>

Hierin bedeuten:

class	Ein Zeichen m (message) v (verbose) r (error)
node	Name des Computers oder seine IP Adresse
task	Name der Anwendung
stamp	Zeit (dd.mm.yy hh.mm.ss.mmm)
module	Name des Moduls
function:	Name der Funktion
text	Meldung

Der Dateinamen der Log-Datei wird gebildet aus dem Datum und einer laufenden Nummer als Dateityp, <yyyy><mm><dd>.<nr>. Der gültige Wertebereich für <nr> geht von 000 bis 999.

Die Log-Dateien aller im Apollo-Netz verbunden Rechner werden in der Log-Datei auf dem **Master** (Steuerrechner der Display Wall) zusammengeführt.

Die Größe der Log-Datei ist auf 20 MB begrenzt. Bei Erreichen dieser Grenze werden Einträge gelöscht, und zwar in der Reihenfolge ihrer Erstellung, die ältesten zuerst.

12.8 Security Provider

Apollo verfügt über ein Sicherheitssystem, das auf **Benutzergruppen** und **eingeschränkten Objekten** basiert. Die Zugriffsrechte können pro Objekt und pro **Benutzergruppe** definiert werden.

Die Konfiguration der Benutzergruppen erfolgt mit einem ASCII Editor. Die Zugriffsrechte für die eingeschränkten Objekte werden dynamisch über den Befehl **Zugriffsrechte** im **Remote Desktop** und im **Layout Selector** definiert.

Apollo erteilt Zugriffsrechte für Benutzergruppen und nicht für einzelne Benutzer. Ein Benutzer wird über sein Windows Login erkannt.

Ein Benutzer kann mehreren Benutzergruppen angehören. Wurden diesen Benutzergruppen verschiedene Zugriffsrechte auf ein Objekt erteilt, so gilt für den Benutzer, der mehreren Benutzergruppen angehört, die höchstwertigste Berechtigung, die in diesen Benutzergruppen definiert worden ist.

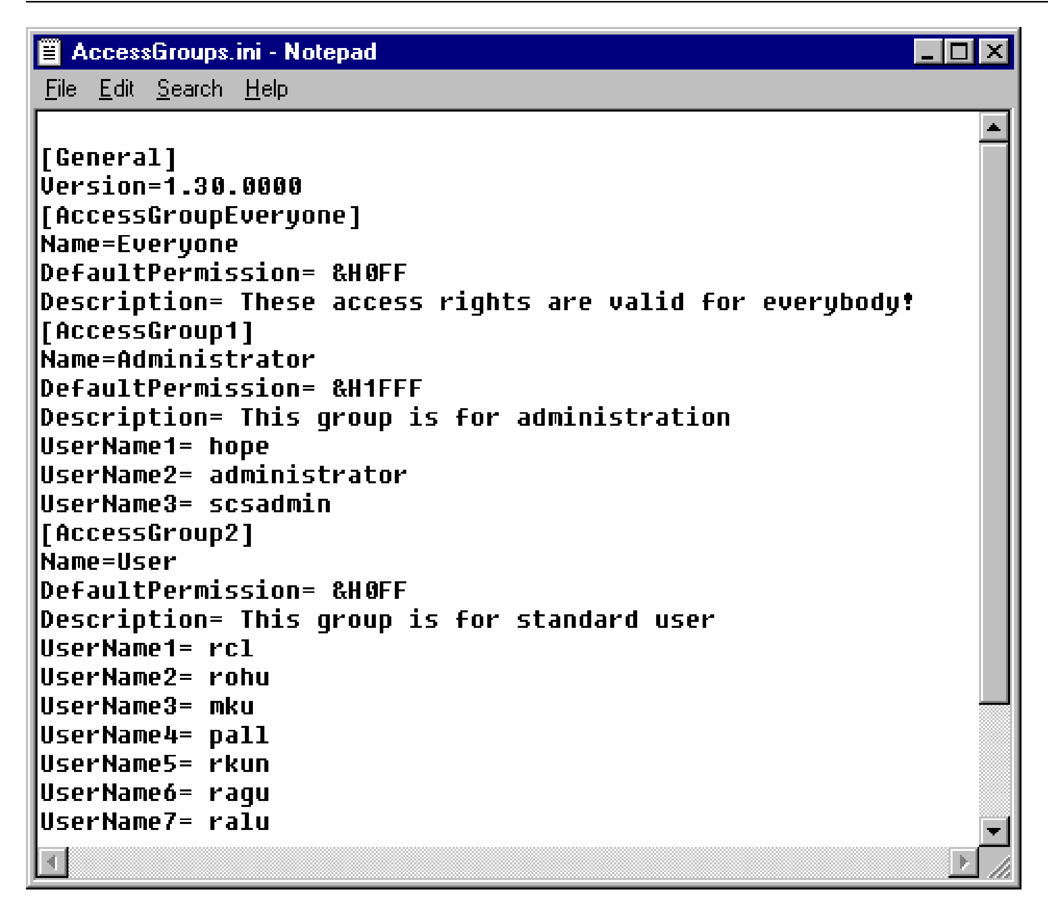
In der Datei **AccessGroups.ini** ist eine Benutzergruppe **Everyone** definiert. Dieser Benutzergruppe gehören alle Benutzer an!

12.8.1 Benutzergruppen definieren

Die Konfiguration der Benutzergruppen und die Zuordnung der Mitglieder erfolgt mit Hilfe der Datei **AccessGroups.ini**. Diese Datei befindet sich im Unterverzeichnis **ServerData** im Verzeichnis **ApolloProject**.



Das Unterverzeichnis ServerData und eine Beispieldatei AccessGroups.ini werden durch Schließen des Settings Dialog mit OK angelegt. Anschließend kann die Datei editiert und angepaßt werden. Die Änderungen werden nach einem erneuten Aufruf von Apollo Settings und Verlassen des Dialogs mit OK gültig.



Um einer Benutzergruppe einen weiteren Benutzer zu zu fügen, gehen Sie wie folgt vor:

Fügen Sie am Ende der gewünschten Benutzergruppe (**AccessGroup**) eine Zeile ein.

Weisen Sie einen neuen Benutzer mit Hilfe seines Namens im Netzwerk einem neuen **UserName** zu. Die **UserName** müssen aufsteigend durchnummeriert sein, so wird z. B. für die AccessGroup2 ein neuer Benutzer dem **UserName8** zugewiesen.

Eine neue **Benutzergruppe** wird wie folgt erstellt:

Fügen Sie am Ende der Datei **AccessGroups.ini** die gewünschte Benutzergruppe an (z. B. [AccessGroup3]).

Weisen Sie dieser Benutzergruppe einen **Namen** und die für diese Gruppe geltenden **Standard Zugriffsrechte** zu.

Geben Sie eine **Beschreibung** für die Benutzergruppe an und weisen Sie **UserName1** den ersten Benutzer zu.



Achten Sie beim Anlegen neuer Benutzer bzw. neuer Benutzergruppen auf die korrekte Syntax, wie sie bei den bestehenden Benutzer/Benutzergruppen verwendet wird!

Die Aktivierung der in der Datei **AccessGroups.ini** gemachten Änderungen erfordert den Aufruf des Settings Dialog über **Start|Programs|Barco Apollo|Settings**. Vergewissern Sie sich, dass die Option **Aktiviere Apollo** ausgewählt ist, und beenden Sie den **Settings** Dialog mit **OK**. Apollo wird beendet und mit den geänderten Einstellungen für die Benutzergruppen gestartet.

12.8.1.1 Standardeinstellung der Zugriffsrechte

Die Standardeinstellung der Zugriffsrechte (**Default Permission**) sind 16 Bit Hexadezimal kodiert. In der nachfolgenden Tabelle sind die Bedeutungen der Bits aufgelistet:

n.a.	n.a.	n.a.	s7	s6	s5	s4	s3	s2	s1	save	perm	wr_ad	wr	rd	restricted

Bit	**Bedeutung**	**Beschreibung (Beispiel: Layout)**
Restricted	Restricted (beschränkt)	Muss gesetzt sein, andernfalls übergeht der Security Provider das betreffende Objekt
Rd	Read (Lesen)	Layout ist sichtbar
Wr	Write (Schreiben)	Layout kann geladen werden
Wr_ad	Write advanced (Schreiben, erweitert)	Die Fenster eines Layouts dürfen bewegt werden
Perm	Permission Zugriffsrecht	Zugriffsrechte können erteilt werden
Save	Save Speichern	Layouts können gespeichert werden
S1 bis S7	Special 1 ... Special 7 (Extra 1 ... Extra 7)	-
n.a.	Not assigned (Nicht zugewiesen)	-



Die Bedeutung der einzelnen Bits für andere Objekte als Layout entnehmen Sie bitte dem Kapitel Zugriffsrechte

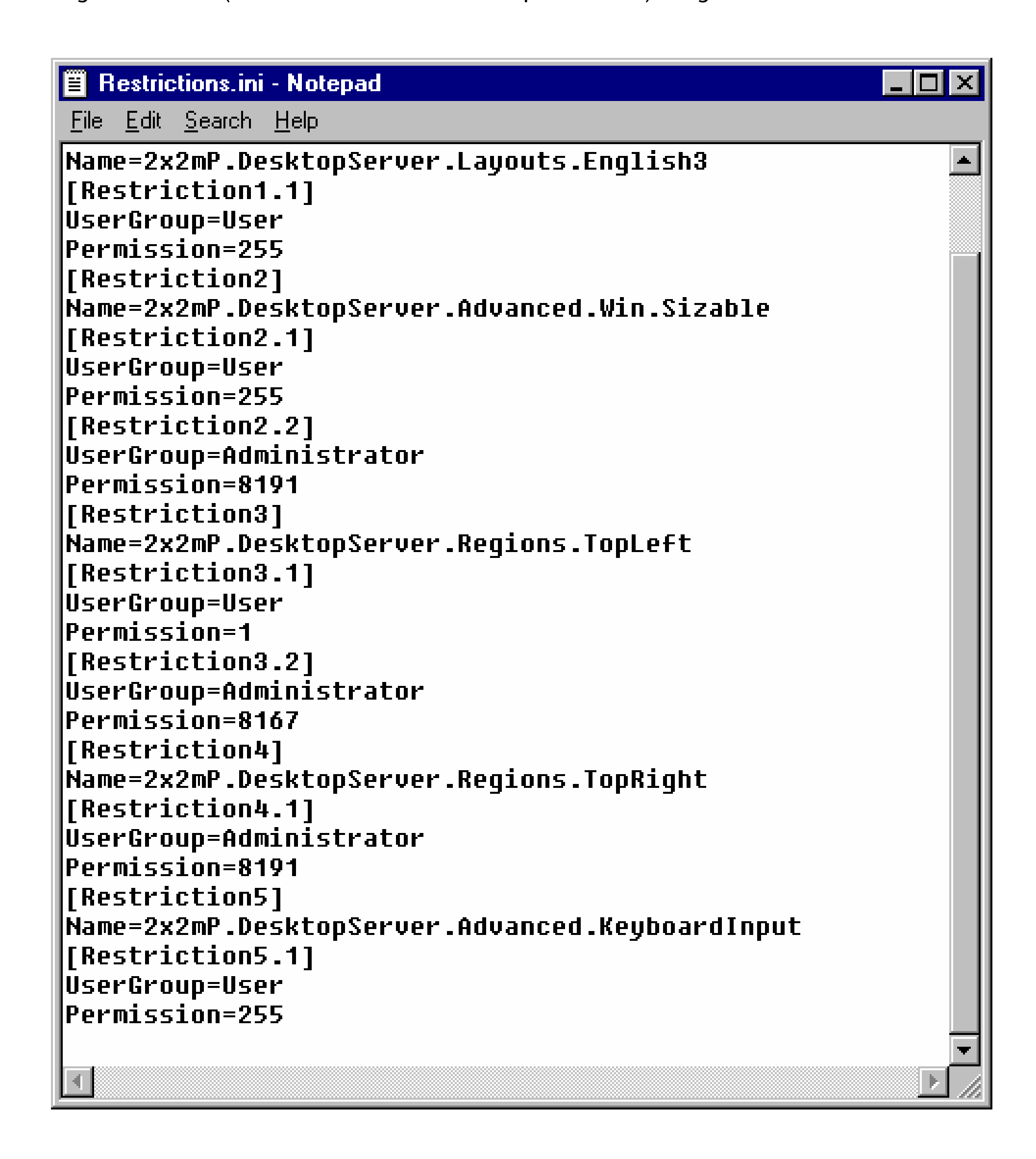
12.8.2 Konfiguration der eingeschränkten Objekte

Über die Vergabe von Zugriffsrechten erhalten verschiedene Benutzergruppen beschränkten Zugriff auf die Objekte. Im Remote Desktop und im Layout Selector kann zur Laufzeit der Dialog zur Änderung der Zugriffsrechte gestartet werden. Über diesen Dialog können die Zugriffsrechte vollständig gesperrt oder geändert werden. Die Änderungen gelten für die gesamte Benutzergruppe!



Dieser Dialog erlaubt nur die Beschränkung der Standard Zugriffsrechte der gewählten Benutzergruppe. Um die Berechtigungen zu vergrößern, muss die Datei AccessGroups.ini bearbeitet werden!

In der Datei **Restrictions.ini** im Unterverzeichnis **ServerData** im Verzeichnis **ApolloProject** können die Änderungen eingesehen werden, die mit Hilfe des Dialogs **Berechtigungseditor** zur Laufzeit an den Standard Zugriffsrechten (definiert in der AccessGroups.ini Datei) vorgenommen wurden.



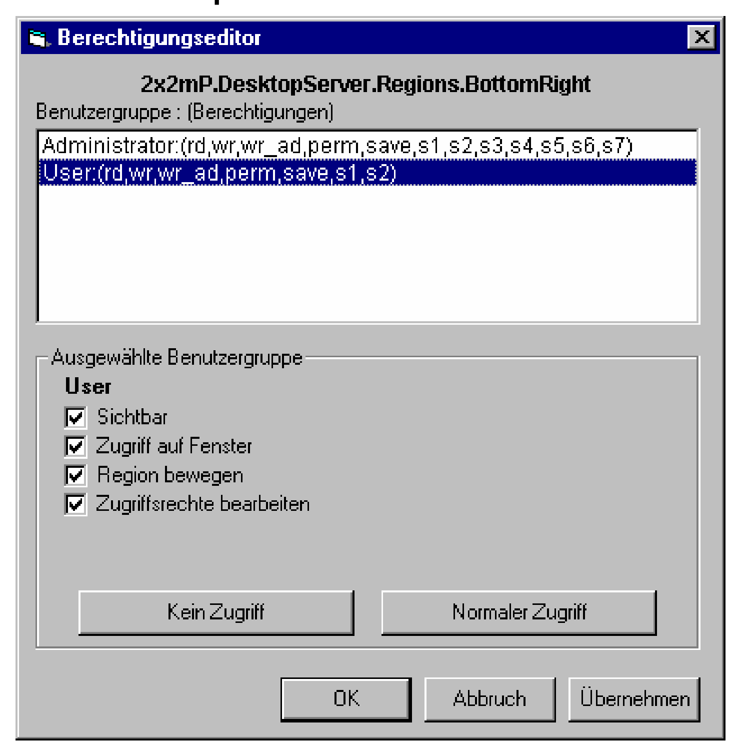
12.8.3 Zugriffsrechte

Im Dialog **Berechtigungseditor** (Aufruf z. B. über **Bearbeiten|Berechtigungen** im **Remote Desktop**) können die Zugriffsrechte für die verschiedenen Benutzergruppen eingesehen und editiert werden.

Wählen Sie die gewünschte Benutzergruppe aus. Erteilen Sie die entsprechende Berechtigung, indem sie die Option anhaken. Entziehen Sie die Berechtigung durch Entfernen des Häkchens.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kein Zugriff,** um der gewählten Benutzerrechte jeglichen Zugriff zu sperren.

Klicken Sie auf **Normalen Zugriff**, um der Benutzergruppe diejenigen Berechtigungen zu erteilen, die in der Datei **AccessGroups.ini** definiert sind.



Für jedes Objekt gibt es spezifische Zugriffsrechte. Die Auswirkungen einer vorhandenen Berechtigung zeigt die nachfolgende Übersicht.

12.8.3.1 Einschränkungen für Regionen

Das Objekt **Region** hat folgenden Zugriffsrechte:

Sichtbar	**Remote Desktop** und **Layout Selector**: Die Registerkarte für die Region wird angezeigt Erforderlich, damit die Schaltflächen für die Layouts in der Region angezeigt werden Nur **Remote Desktop**: Die Region und die Fenster der Region sind im virtuellen Desktop sichtbar.
Zugriff auf Fenster	**Remote Desktop** und **Layout Selector**: Erforderlich für aktive Layout Schaltflächen Nur **Remote Desktop**: die Fenster in dieser Region können verschoben und in der Größe verändert werden
Region bewegen	Nur **Remote Desktop**: Die Region kann verschoben und in der Größe verändert werden
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.2 Einschränkungen für Layouts

Das Objekt Layout hat folgende Zugriffsrechte

Sichtbar	**Remote Desktop** und **Layout Selector**: Die Schaltfläche für das Layout wird angezeigt
Laden/entfernen	**Remote Desktop** und **Layout Selector**: Die Schaltfläche des Layouts ist aktiviert, mit Klick auf diese Schaltfläche können Layouts geladen bzw. entfernt werden.
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen
Speichern	Der Benutzer darf in der Datenbank das Layout überschreiben, wenn er online ein Layout definieren möchte.

12.8.3.3 Einschränkungen für Verknüpfungen

Das Objekt **Verknüpfung** hat folgende Zugriffsrechte (nur **Remote Desktop**):

Sichtbar	Die Verknüpfung wird im Listenfeld des Dialogs **Kommandozeile** angezeigt
Ausführen	Die Verknüpfung kann ausgeführt werden (Die Schaltfläche **Ausführen** im Dialog Kommandozeile ist aktiv, wenn die Verknüpfung ausgewählt ist)
Ändern	Der Benutzer darf die Verknüpfung vor der Ausführung ändern
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.4 Einschränkungen für erweiterte Menüs

Im **Remote Desktop** können mit Hilfe der folgenden Berechtigungen Menüpunkte aktiviert/deaktiviert werden

12.8.3.5 Fenster Eigenschaften|Beschreibung

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Fenster Eigenschaften|Beschreibung**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.6 Fenster Eigenschaften|Größe änderbar

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Fenster Eigenschaften | Größe änderbar**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.7 Fenster Eigenschaften|Immer oben

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Fenster Eigenschaften | Immer oben**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.8 Fenster Eigenschaften|Sichtbar

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Fenster Eigenschaften | Sichtbar**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.9 Bearbeiten|Unsichtbare Fenster

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Bearbeiten | Unsichtbare Fenster**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.10 Bearbeiten|Tastatureingabe

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Bearbeiten | Tastatureingabe**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.11 Bearbeiten|Kommandozeile

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Bearbeiten | Kommandozeile**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.12 Bearbeiten|Berechtigungen

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Bearbeiten | Berechtigungen**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

12.8.3.13 Bearbeiten|Layout|Speichern

Freigegeben	Aktiviert den Menüpunkt **Bearbeiten | Layout | Speichern**
Zugriffsrechte bearbeiten	Der Benutzer darf den Berechtigungseditor aufrufen

13 Projektspezifische Konfiguration und De-Installation von Apollo

13.1 Settings

Auch nach erfolgter Installation kann das System jederzeit über den Shortcut **Start|Programme|Barco Apollo|Settings** projektspezifisch umkonfiguriert werden. Es erscheint folgender Dialog:



13.1.1 Projektverzeichnis

Geben Sie dort ein Verzeichnis für Ihr Projekt ein. In diesem Verzeichnis werden u. a. die Lizenz, die projektspezifischen ini-Dateien, die Unterverzeichnisse **ApolloDatabase** und **Log** angelegt. Die in diesem Unterverzeichnis gespeicherte Datenbank **ApolloLayouts.mdb** enthält die Layout Definitionen.

Bei der Erstinstallation von Apollo wird eine Beispieldatenbank angelegt. Beim Upgrade von Apollo 1.2 auf Apollo 1.3 bleibt die Layout Datenbank unverändert, muss aber anschließend konvertiert werden.

Das Unterverzeichnis **ApolloDatabase** muss freigegeben werden für die anderen Rechner, von denen aus der **Layout Editor** auf die **ApolloDatabase** zugreifen will.

Selektieren Sie dazu dieses Unterverzeichnis im Windows Explorer und öffnen Sie den **Eigenschaften** Dialog. Selektieren Sie dort die Registerkarte **Freigabe** und wählen Sie **Freigeben als** aus. Die Freigabename sollte **ApolloDatabase** lauten.

Das Projektverzeichnis wird nur übernommen, wenn der **Settings** Dialog mit OK beendet wird!

13.1.2 Sprache

Wählen Sie aus dem Listenfeld die Sprache aus. Zum Lieferumfang von Apollo gehören die Sprachen Deutsch und Englisch. Die Bedienoberfläche von Apollo kann mit Hilfe von .lng-Dateien in jede beliebige 8-bit-Sprache übersetzt werden, siehe Internationalisierung von Apollo. Diese Sprachen stehen dann ebenfalls zur Auswahl in dem Listenfeld.

Nach Beendigung des **Settings** Dialogs mit OK werden die Einstellungen übernommen, alle Apollo Programme beendet und mit den neuen Einstellungen wieder gestartet.

13.2 Internationalisierung von Apollo

Die Apollo Software bietet die Möglichkeit, die Bedienoberfläche zu übersetzen. Hierzu kopieren Sie aus dem Verzeichnis **C:\Program Files\Barco Apollo\Language** den Ordner **Englisch** Fügen Sie anschließend die Kopie in dasselbe Verzeichnis wieder ein und geben Sie diesem Ordner die Bezeichnung der gewünschten Sprache.

Editieren Sie die .lng-Dateien in diesem Ordner und übersetzen Sie die zweite Spalte.

Ändern Sie anschließend die Benutzersprache in die gewünschte Sprache mit Hilfe von **Settings**, vgl. Settings.

13.2.1 Asiatische Sprachen

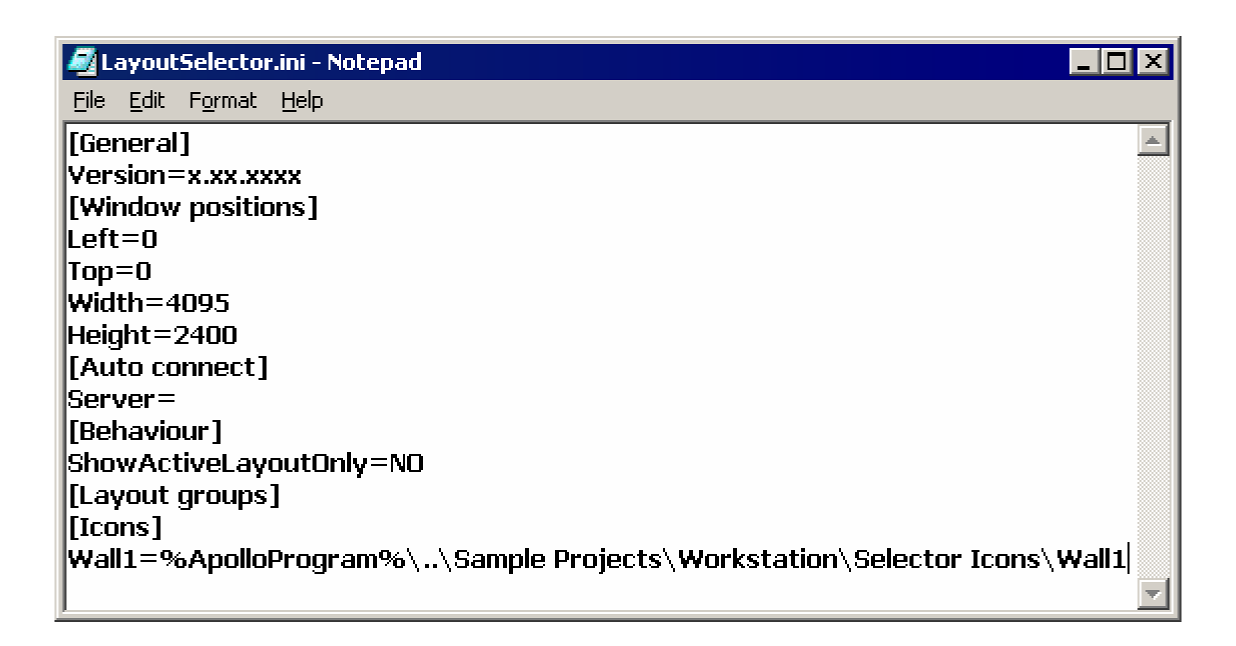
Ab Apollo 1.4SR2 werden asiatische Sprachen unterstützt. Zuvor müssen jedoch die Ländereinstellungen des Systems auf **Japan** gesetzt werden (Start|Einstellungen|Control Panel|Ländereinstellungen.

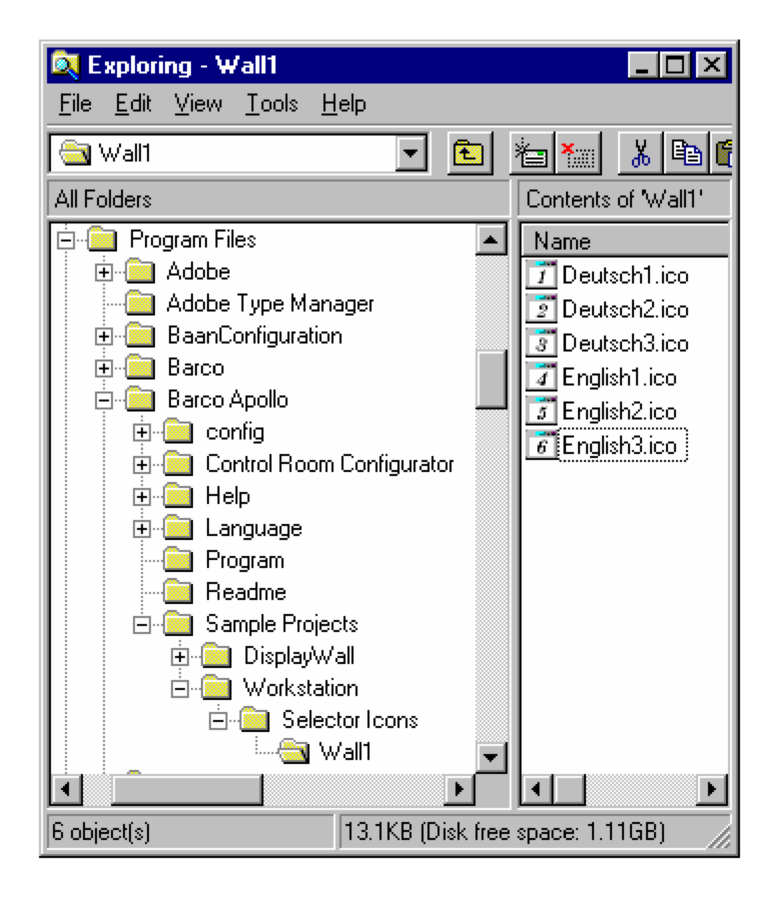
Folgende Texte können nicht in asiatische Sprachen übersetzt werden (2 Byte Zeichen):

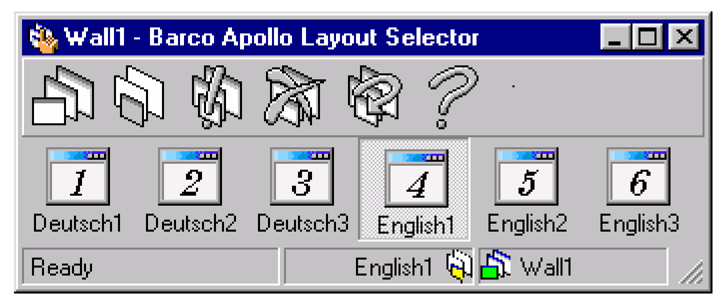
- Alle Namen im Control Room Configurator (Gruppenname, Gerätenamen ...)
- Alle Namen der Quellen in der Datei viewersources.ini
- LayoutEditor, Layout Name (nehmen Sie stattdessen die Kurznamen)
- LayoutEditor, Verknüpfung Name
- LayoutEditor, Region Name

13.3 Schaltflächensymbol der Layouts

Das Schaltflächensymbol der Layouts kann frei gewählt werden. Sind keine Einträge gesetzt, erscheinen die Schaltflächen mit dem Standardsymbol. Soll ein Layout mit einem benutzerdefinierten Symbol dargestellt werden, so muss die ini-Datei des **Layout Selectors** editiert werden und dem Attribut **Icons** der entsprechenden Display Wall das Verzeichnis zugewiesen werden, wo die Icons für die Layouts zu finden sind. In diesem Verzeichnis kann für jedes Layout ein eigenes Icon definiert sein in der Form Layoutname.ico.







13.4 Apollo Zeichensatz

Auch bei Apollo können Schriftart und Schriftgröße über den Dialog **Properties|Display Properties|Appearance** eingestellt werden (dieser Dialog öffnet sich, wenn man mit der rechten Maustaste auf den Desktop klickt).

Über diese systemweite Einstellungen hinaus, können Apollo-spezifische Einstellungen vorgenommen werden, indem man geeignete Umgebungsvariablen definiert:

ApolloFontSize: für allgemeine Texte und Menü-Texte

ApolloFontName: für allgemeine Texte und Menü-Texte

ApolloLabelFontSize:für alle Beschriftungen und Tooltipps

ApolloLabelFontName: für alle Beschriftungen und Tooltipps

Zum Anlegen einer neuen Umgebungsvariablen oder zum Ändern einer bereits bestehenden gehen Sie wie folgt vor:

Start|Einstellungen|Systemsteuerung|System

Drücken Sie die Schaltfläche **Umgebungsvariable** auf der Registerkarte **Erweitert**.

Wählen Sie den Namen der Variablen aus, die Sie verändern möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ändern**

Bzw.

Klicken Sie auf die Schalfläche **Neu**, um eine neue Umgebungsvariable anzulegen.



Falls Sie nicht mit administrativen Rechten eingeloggt sind, können Sie nur die Umgebungsvariablen für den Benutzer, nicht für das System ändern.

Sie können den Apollo Zeichensatz auch mit Hilfe der Kommandozeilen Optionen anpassen:

/FontName: /FontSize Für allgemeine Texte und Menüeinträge

/LabelFontName: /LabelFontSize Für Beschriftungen und Tooltipp-Texte.

13.5 De-Installation von Apollo

Die De-Installation von Apollo erfolgt über den Shortcut: **Start | Einstellungen | Systemsteuerung | Software**. Wählen Sie **Barco Apollo** aus und klicken Sie auf den **Hinzufügen/Entfernen** Button. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Es erscheint der InstallShieldWizard und zeigt Preparing Setup an. Anschließend erfolgt die Frage, ob das Programm wirklich gelöscht werden soll. Bestätigen Sie diese Frage mit Ja. Die De-Installation wird fortgesetzt.

Es erscheint ein Dialog, in dem Sie angeben können, ob bei der De-Installation die Einträge in der Registry gelöscht werden (Selektion von **Remove Settings**) oder erhalten bleiben (**Remove Settings** ist nicht selektiert). Der Erhalt der Registry-Einträge empfiehlt sich dann, wenn anschließend eine neue Version von Apollo installiert wird.



Anschließend wird die De-Installation fortgesetzt.

Bei der De-Installation wird alles entfernt, was defaultmäßig installiert wurde.

Ordner und Dateien, in denen projektspezifische Änderungen durchgeführt wurden (z. B. **C:\Program Files\Barco Apollo\Language**, wenn eine weitere .lng Datei angelegt worden ist) bleiben ebenso erhalten.

14 Soap API Service

14.1 Voraussetzungen



Apollo SOAP API Service wird nur für Eos/Argus mit dem Betriebssystem Windows2000 unterstützt.

Wird dieser Service auf einer belieben Workstation im Netz installiert, so kann auf dieser Workstation entweder das Betriebssystem Windows2000 oder WindowsXP installiert sein.

Dieser Service benötigt die folgenden Komponenten:

- Windows 2000 Service Pack 3
- Internet Explorer 5.5 SP2 oder höher
- Windows Scripting Host 5 oder höher
- Internet Information Service (IIS)
- Soap SDK 3.0

Installation und Konfiguration des **SOAP API** erfolgt in folgenden Schritten:

- Installation des Internet Information Service IIS
- Installation von SOAP SDK 3.0
- Anlegen virtueller Verzeichnisse und deren Konfiguration
- Konfiguration des DCOM

14.2 Installation des Internet Information Service IIS

Der Internet Information Service IIS ist eine Komponente von Windows2000 Professional.

Zur Installation gehen Sie wie folgt vor:

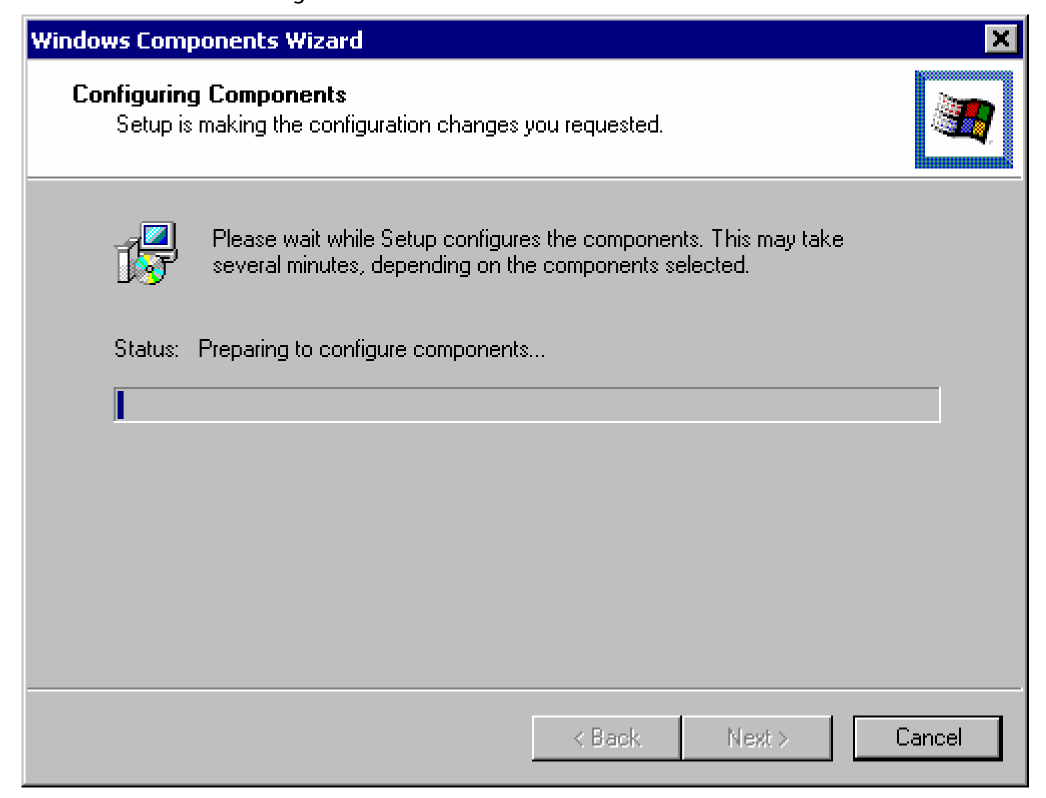
Legen Sie die Windows2000 Professional CD-ROM in das CD-Laufwerk ein. Falls Autorun aktiviert ist, erscheint folgender Dialog, indem sie Install **Add-On Components** auswählen:



Aus der Liste der verfügbaren Komponenten ist **Internet Information Service** zu wählen:



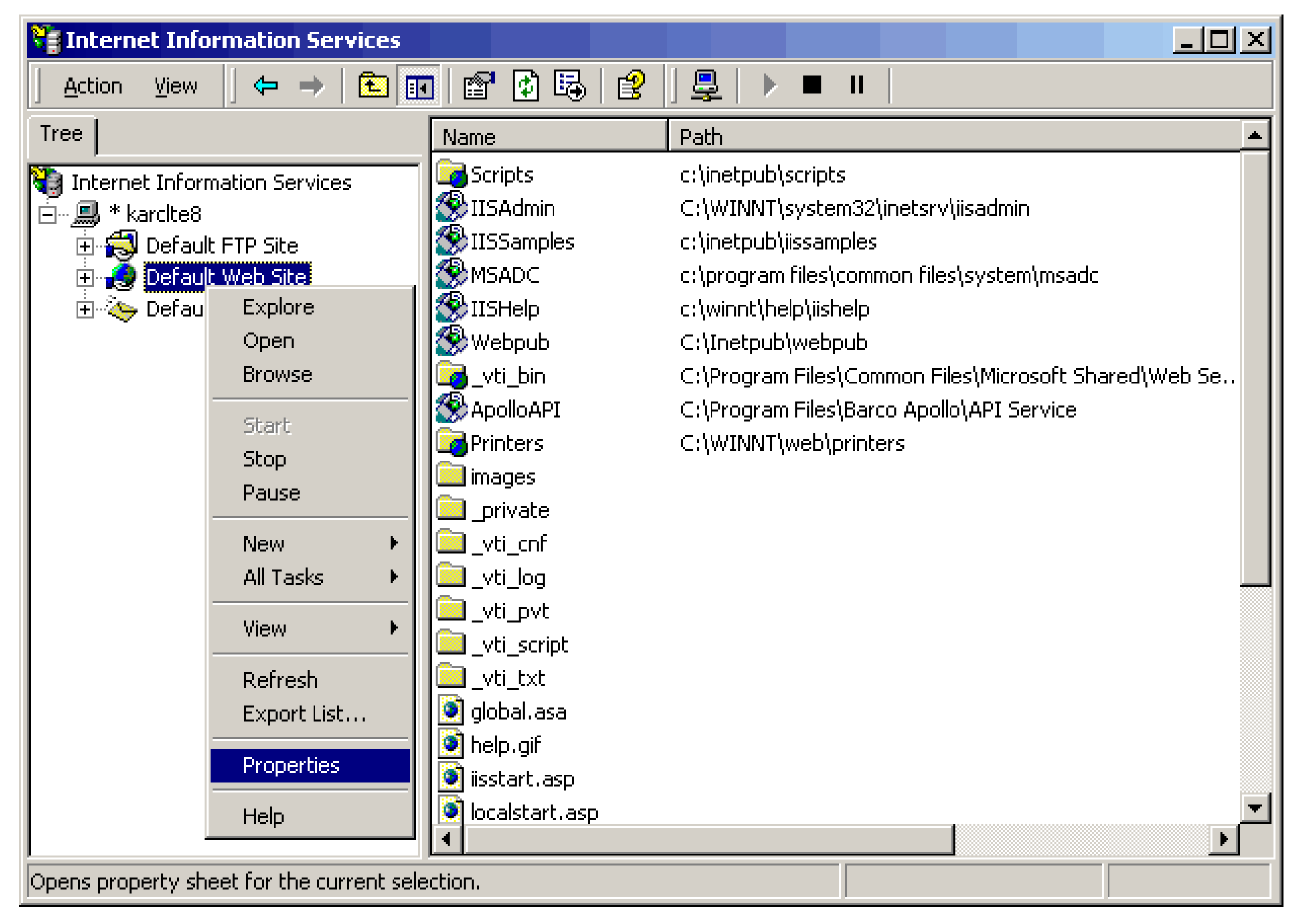
Die Installation wird fortgesetzt.



Der Internet Information Service wird installiert.

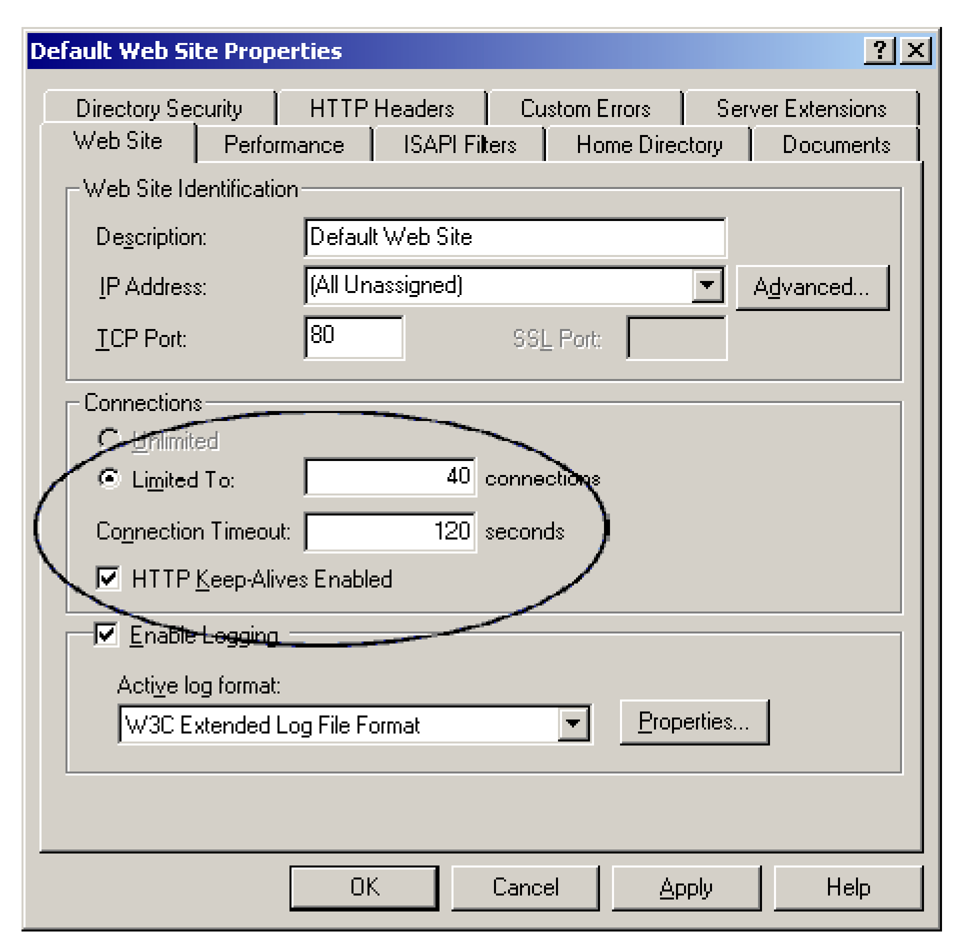
Nun muss der Internet Information Service konfiguriert werden. Wählen Sie hierfür **Start|Control Panel|Administrative Tools|Internet Information Services**.

Ein Rechts-Klick auf den Eintrag **Default Web Site** öffnet das Kontextmenü. Wählen Sie Eigenschaften (**Properties**)



Es öffnet sich ein Dialog mit 8 Registerkarten.

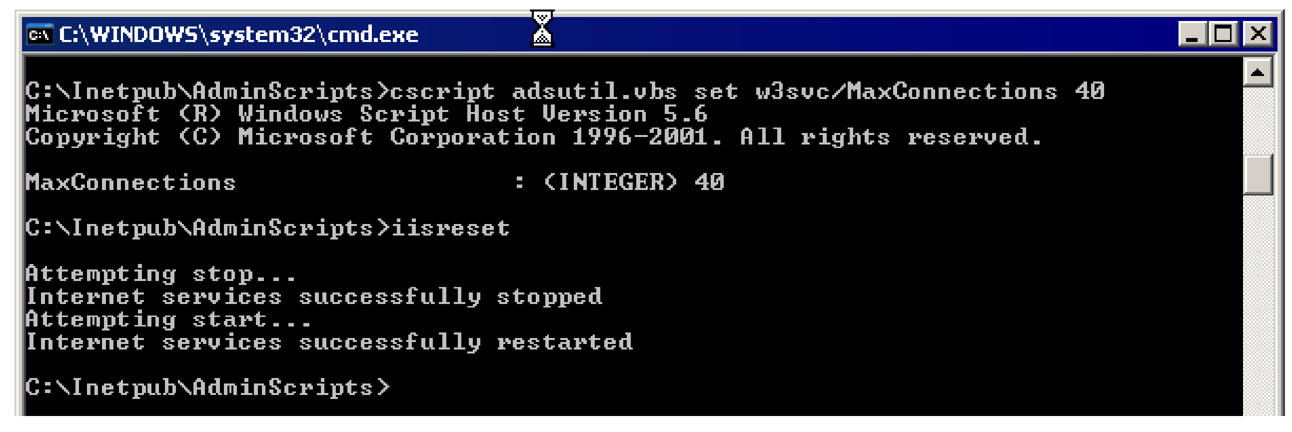
- Aktivieren Sie die Registerkarte **Web Site**.
- Setzen Sie das Häkchen bei **HTTP Keep Alives Enabled**.
- Reduzieren Sie die Zeit für Connection Timeout auf **120** Sekunden.



Auf Windows Workstations ist der Internet Information Service standardmässig für maximal 10 HTTP Verbindungen konfiguriert. Diese Anzahl kann bis auf 40 Verbindungen erhöht werden.

Um die Anzahl der Verbindungen zu erhöhen,

- Wählen Sie **Start|Run|cmd**
- Wechseln Sie das Verzeichnis nach **...\Inetpub\adminscripts.**
- Geben Sie folgenden Befehl ein
  Cscript adsutil.vbs set w3svc/MaxConnections 40
- Drücken Sie die Zeilenvorschubtaste (CR).
- Anschließend muss der IIS neu gestartet werden. Geben Sie hierfür den Befehl **iisreset** ein.



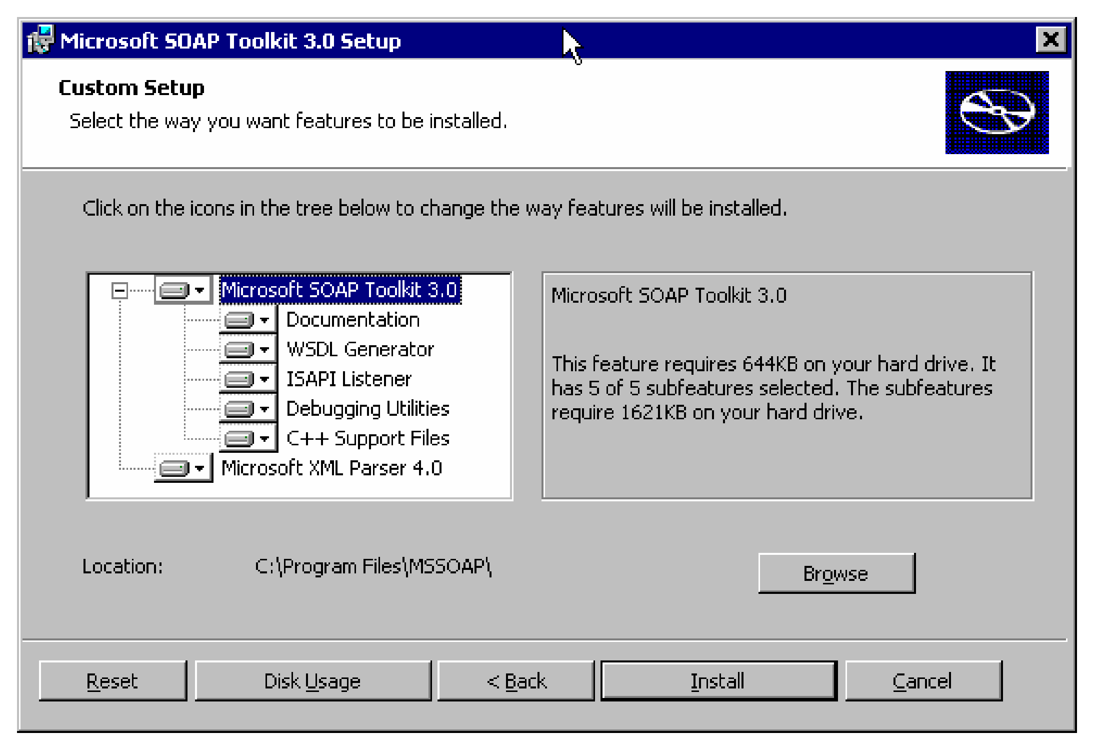
14.3 Installation von SOAP SDK

SOAP SDK von Microsoft wird auf der Apollo CD-ROM mitgeliefert. Das Programm befindet sich im Unterverzeichnis **...\3rd Party\Microsoft SOAP Toolkit 3.0\soapsdk.exe**

Starten Sie die Installation des Programms durch Doppelklick auf **soapsdk.exe.** Es erscheint folgender Dialog:



Wählen Sie Microsoft SOAP Toolkit 3.0:



Die Installation wird fortgesetzt, und SOAP SDK wird installiert.

14.4 Anlegen eines virtuellen Verzeichnisses im Internet Information Service

Auf dem Apollo API server muss ein virtuelles Verzeichnis angelegt werden für die **.Net** clients und für die **Java** clients.

So legen Sie ein virtuelles Verzeichnis an:

Starten Sie den Command Prompt.

Wechseln Sie zum Verzeichnis **..\MSSOAP\Binaries** (falls die Installation mit den Standard-Vorgaben durchgeführt worden ist, lautet der vollständige Pfadname **C:\Program Files\MSSOAP\Binaries** .

Geben Sie den folgenden Befehl ein:

- **soapvdir Create ApolloApi "C:\Program Files\Barco Apollo\API Service"**
- Drücken Sie die **Enter** Taste

Damit wird im Internet Information Service IIS ein virtuelles Verzeichnis **ApolloApi** angelegt.

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\ROAS>cd ..

C:\Documents and Settings>cd ..

C:\>cd Program Files\MSSOAP\Binaries

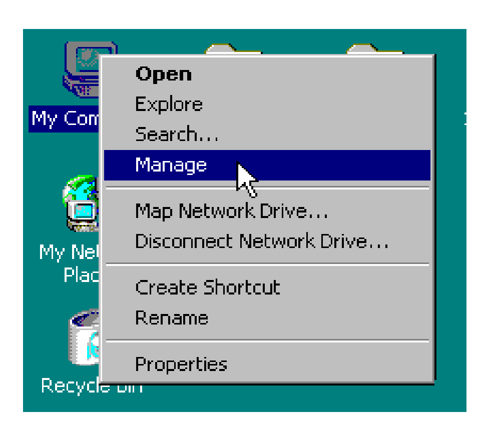
C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>soapvdir create ApolloApi "C:\Program Files\Bar
co Apollo\API Service"

Registered virtual DIR:
  IIS://localhost/w3svc/1/Root/ApolloApi
 with addition scriptmap entry:
  .wsdl,C:\Program Files\Common Files\MSSoap\Binaries\SOAPIS30.dll,1,GET,POST


C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>
```

Anschließend muss das virtuelle Verzeichnis konfiguriert werden.

Auf dem lokalen Desktop klicken Sie auf das Symbol **My Computer.** Öffnen Sie das Kontextmenü (rechter Mausklick), und wählen Sie **Manage**.



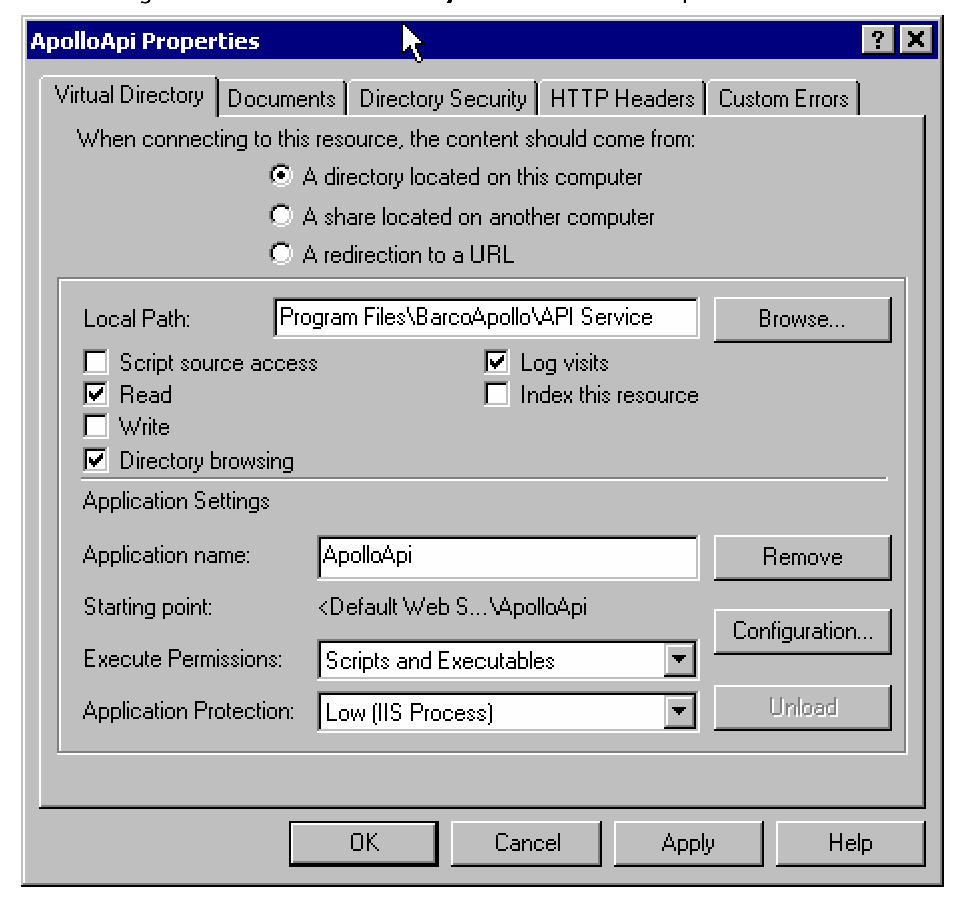
Es öffnet sich der Dialog **Computer Management**. Navigieren Sie zum **Internet Information Service**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **Apollo API.**

Computer Management
File Action View Window Help

Services and Applications
Services
WMI Control
Indexing Service
Internet Information Servic
Web Sites
Default Web Site
IISHelp
_vti_bin
Printers
ApolloApi
aspnet_client
CrystalReport
images
_private
_vti_cnf
_vti_log
_vti_pvt
_vti_script
_vti_txt
Default SMTP Virtual

Name	Path	Status
Samples		
DesktopManagement.wsdl		
DesktopManagement.wsml		
DesktopManagementClient.wsml		
DeviceManagement.wsdl		
DeviceManagement.wsml		
DeviceManagementClient.wsml		
index.html		
Infrastructure.wsdl		
Infrastructure.wsml		
InfrastructureClient.wsml		
SOAP API.pdf		
VerifyAPI.exe		
ViewerManagement.wsdl		
ViewerManagement.wsml		
ViewerManagementClient.wsml		

Es öffnet sich das Kontextmenü des virtuellen Verzeichnisses. Wählen Sie **Properties** (Eigenschaften)**.**
Auf der Registerkarte **Virtual directory** aktivieren Sie die Optionen **Read** and **Directory browsing**:



14.5 Konfiguration von DCOM

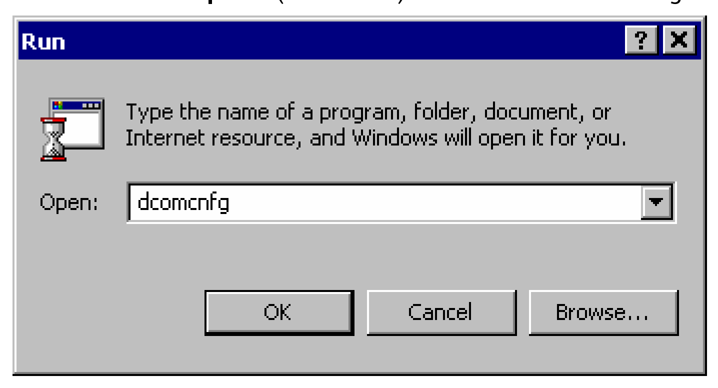


Um DCOM zu konfigurieren, sind administrative Rechte erforderlich.

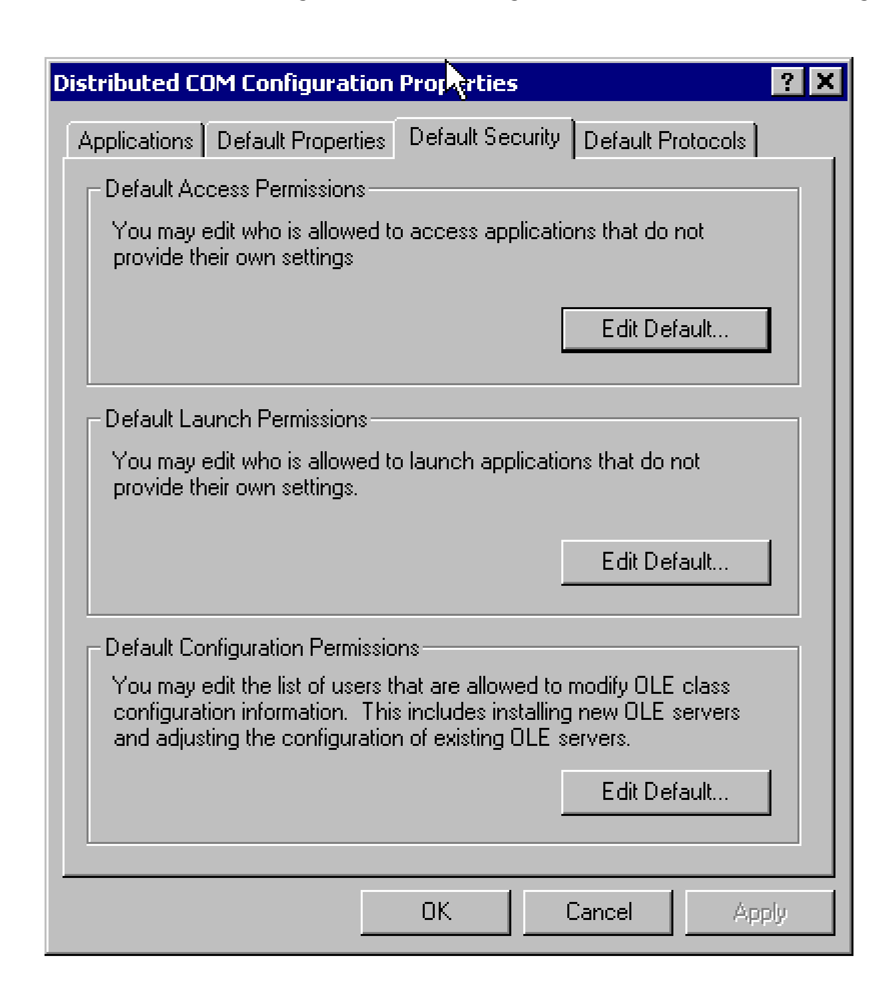
Die Konfiguration muss unbedingt in der Art und Weise erfolgen, wie sie im nachfolgenden beschrieben ist!

14.5.1 Windows2000

Wählen Sie **Start | Run** (Ausführen). Geben Sie in der Dialog Box den Befehl **dcomcnfg** ein:



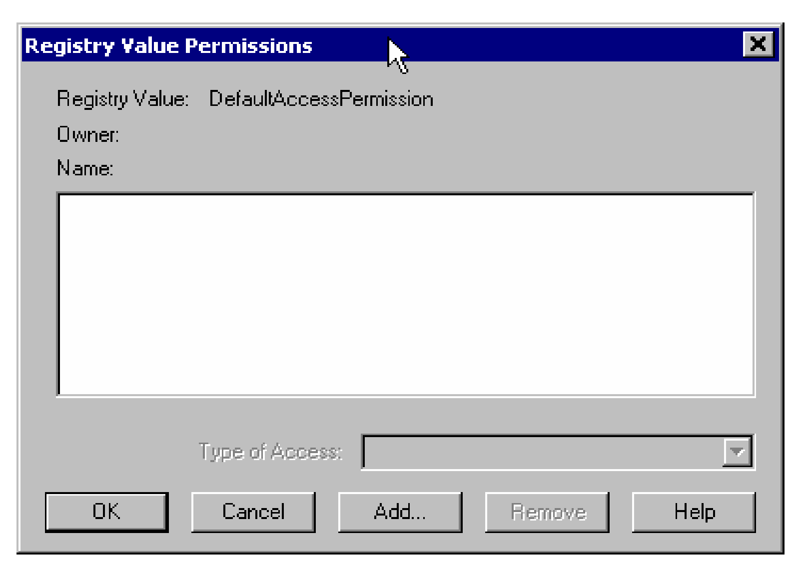
Es öffnet sich ein Dialog mit mehreren Registerkarten. Wählen Sie die Registerkarte **Default Security.**



Nun müssen die Zugriffsrechte bearbeitet werden. Zugriffsrechte müssen folgenden lokalen Benutzern zugeteilt werden: **Interactive**, **System**, **Administrators**, **IUSR**, und **IWAM**.



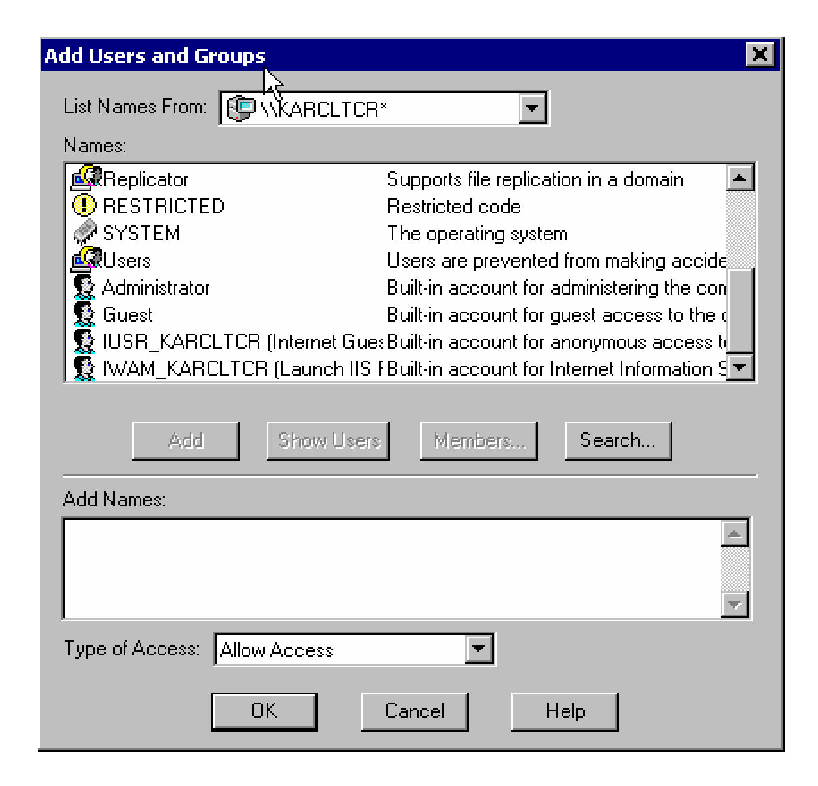
Drückt man in Windows2000 auf die Schaltfläche Edit Default, so erscheint der Dialog Registry Value Permissions mit einer leeren Liste. Alle Benutzer müssen nun zugefügt werden.



Drücken Sie auf die Schaltfläche **Add**, um die Benutzer zuzufügen.



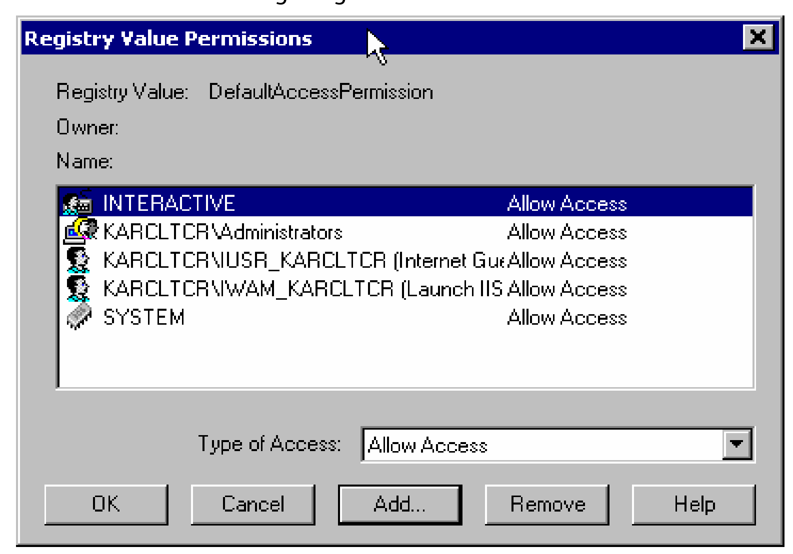
Achten Sie darauf, dass der lokale Rechner in der Liste angewählt ist!



Fügen Sie folgende Benutzer hinzu:

- IUSR
- IWAM
- System
- Interactive
- Administrator

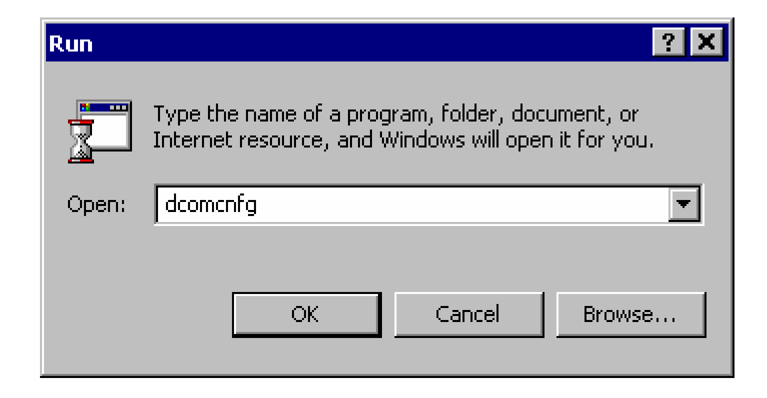
Quittieren Sie anschließend den Dialog mit **OK**. Überprüfen sie, ob die Benutzer nun auch im Dialog **Registry Value Permissions** eingetragen sind!



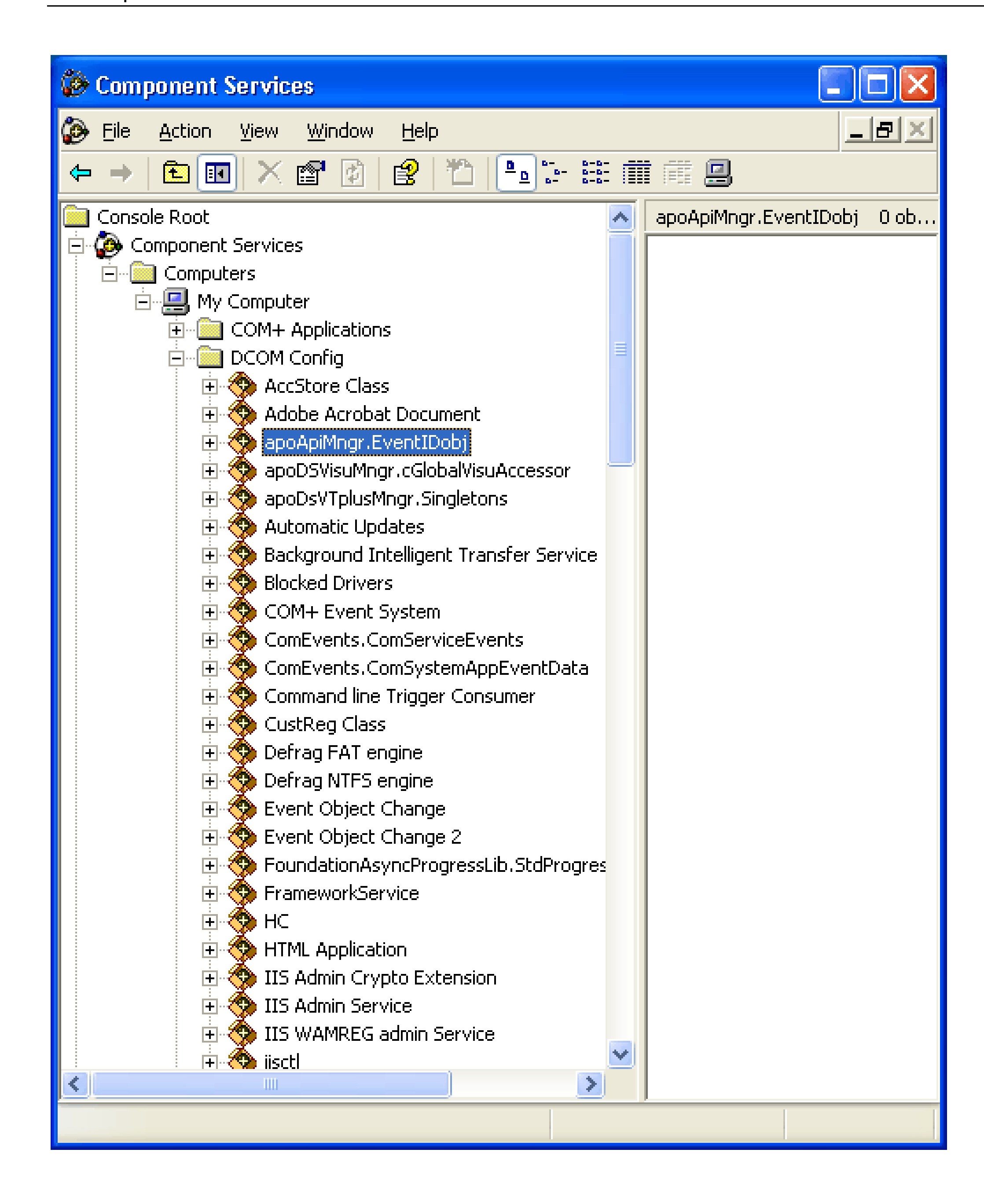
Anschließend muss das System neu gestartet werden.

14.5.2 WindowsXP

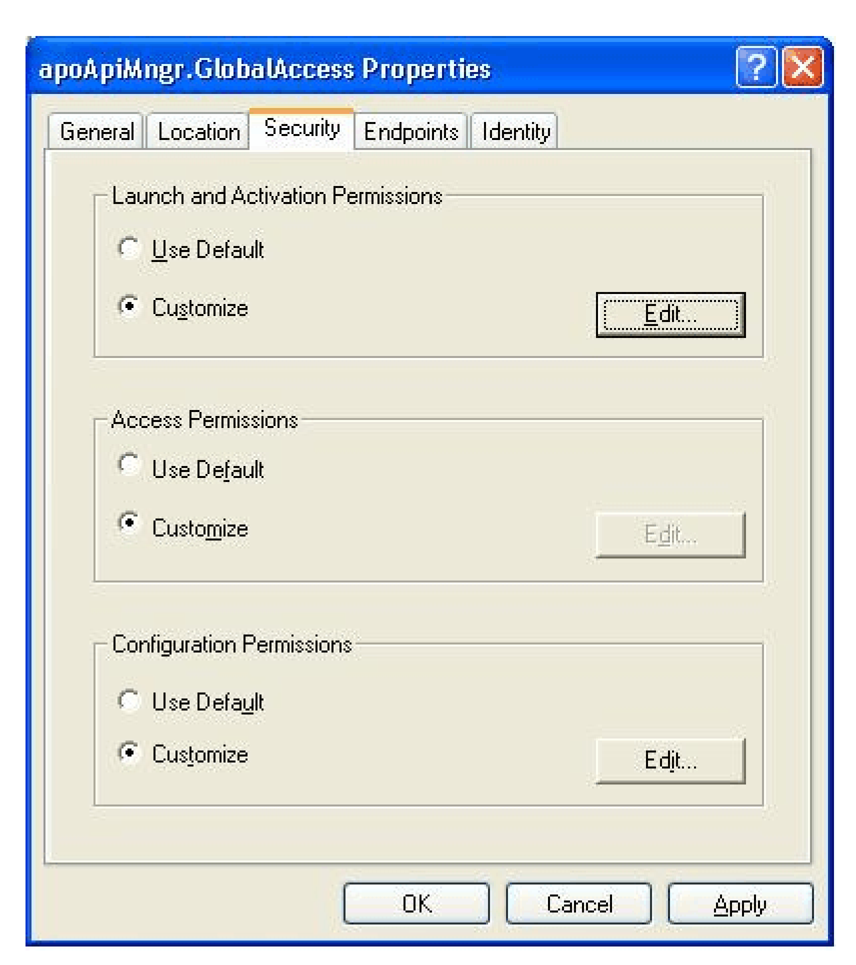
Wählen Sie **Start | Run** (Ausführen). Geben Sie in der Dialog Box den Befehl **dcomcnfg** ein:



Es öffnet sich ein folgender Dialog. Navigieren Sie zu **apoApiMngr.*** (die Dateierweiterung kann unterschiedlich sein)**.**



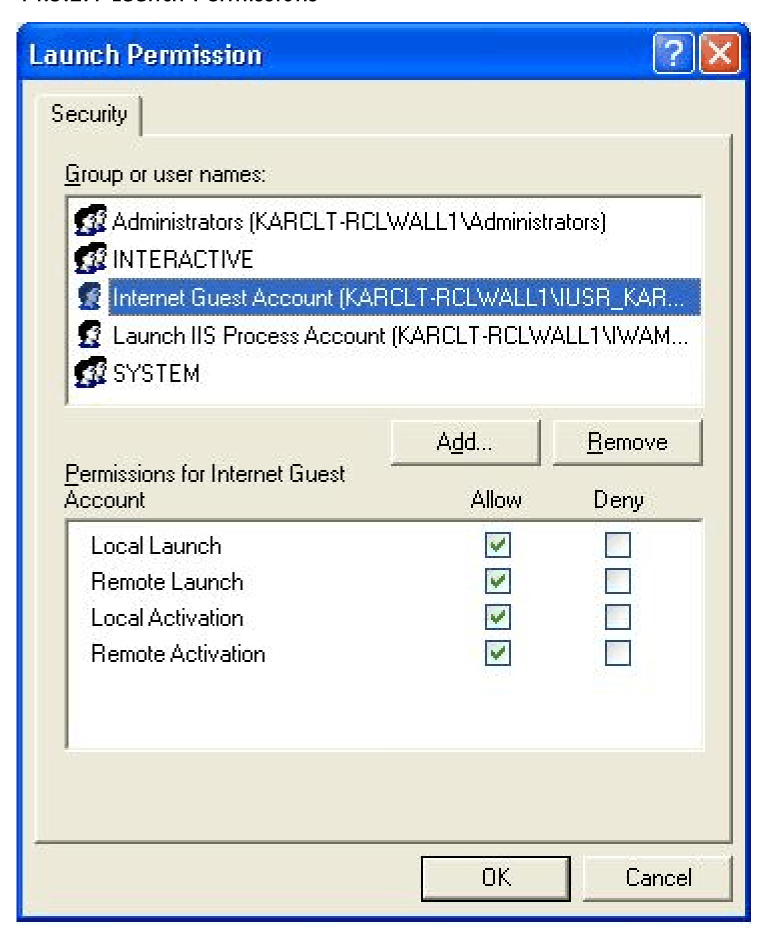
Öffnen Sie das Kontextmenü (rechte Maustaste), und wählen Sie den Menüpunkt **Eigenschaften**.
Im anschließend aufgeschalteten Dialog aktivieren Sie die Registerkarte **Security**.



Es müssen für die lokalen Benutzer **IUSR** und **IWAM** folgende Berechtigungen gesetzt werden: **Launch and Activation Permissions**, und **Access Permission**.

Um diese Berechtigungen zu vergeben, muss jeweils die Option **Customize** gewählt werden.

14.5.2.1 Launch Permissions

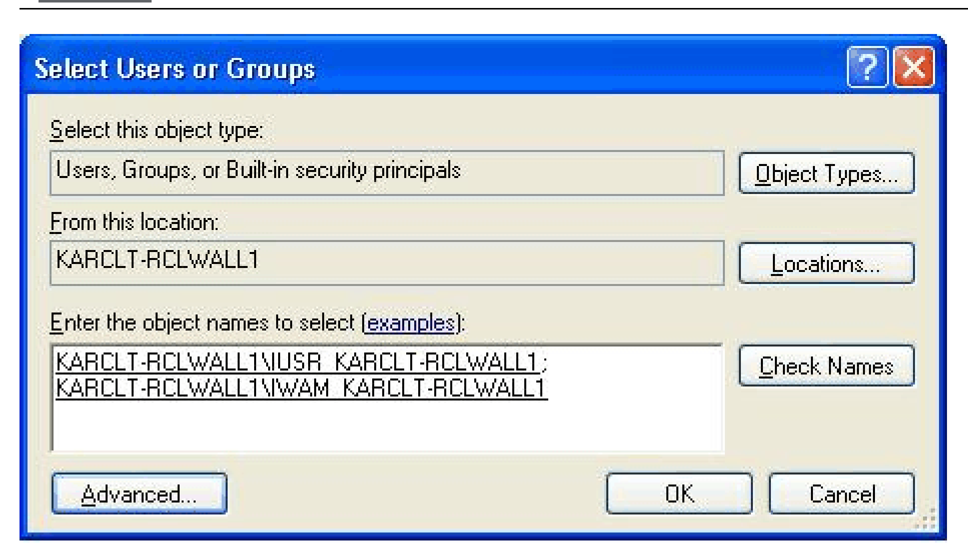


Zugriffsrechte müssen folgenden lokalen Benutzern zugeteilt werden: **IUSR**, und **IWAM**.

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Add**, um die Benutzer zuzufügen.



Achten Sie darauf, dass der lokale Rechner in der Liste angewählt ist!

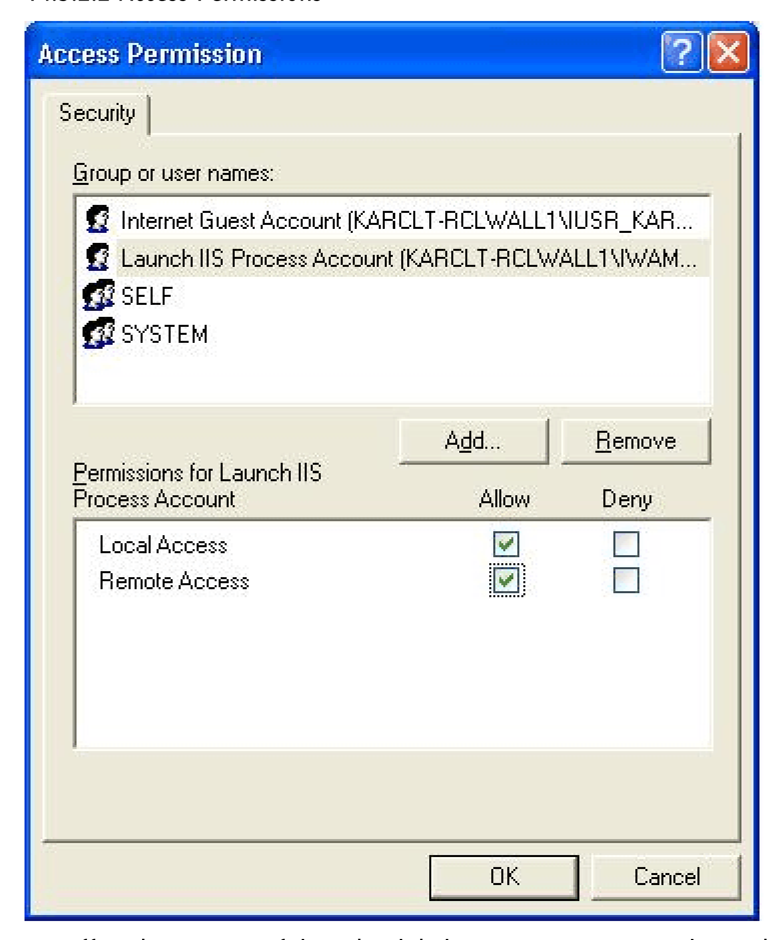


Fügen Sie folgende Benutzer hinzu:

- IUSR
- IWAM

Quittieren Sie anschließend den Dialog mit **OK**.

14.5.2.2 Access Permissions



Zugriffsrechte müssen folgenden lokalen Benutzern zugeteilt werden: **IUSR**, und **IWAM**.

Anschließend muss das System neu gestartet werden.

14.5.3 Überprüfen des Apollo API

Um festzustellen, ob der Apollo API Server im Netz reagiert, gehen Sie wie folgt vor:

Starten Sie den Command Prompt

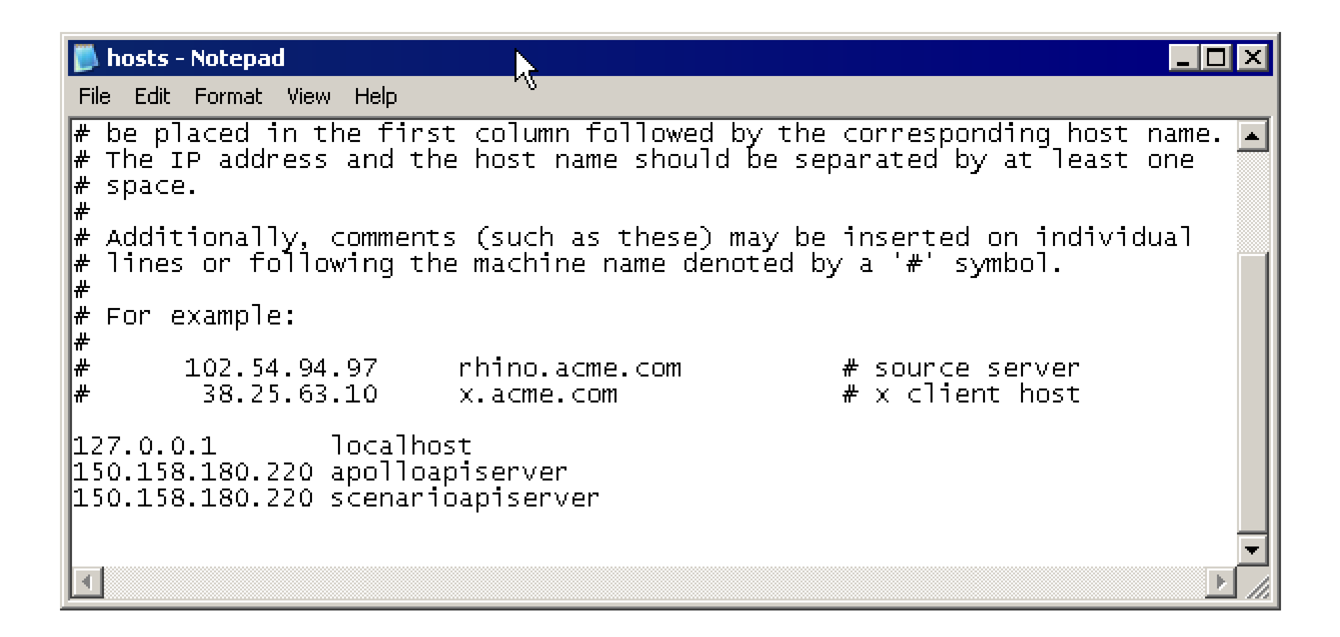
Geben Sie folgenden Befehl ein:
Ping ApolloAPIServer

Wenn der Server antwortet, läuft er und ist im Netz verbunden.

Gibt es keine Anwort, gehen Sie wie folgt vor:

Navigieren Sie zu dem Unterverzeichnis Windows\System32\drivers\etc.

Bearbeiten Sie die Datei Hosts und überprüfen Sie die IP Adresse für den Apollo API Server.



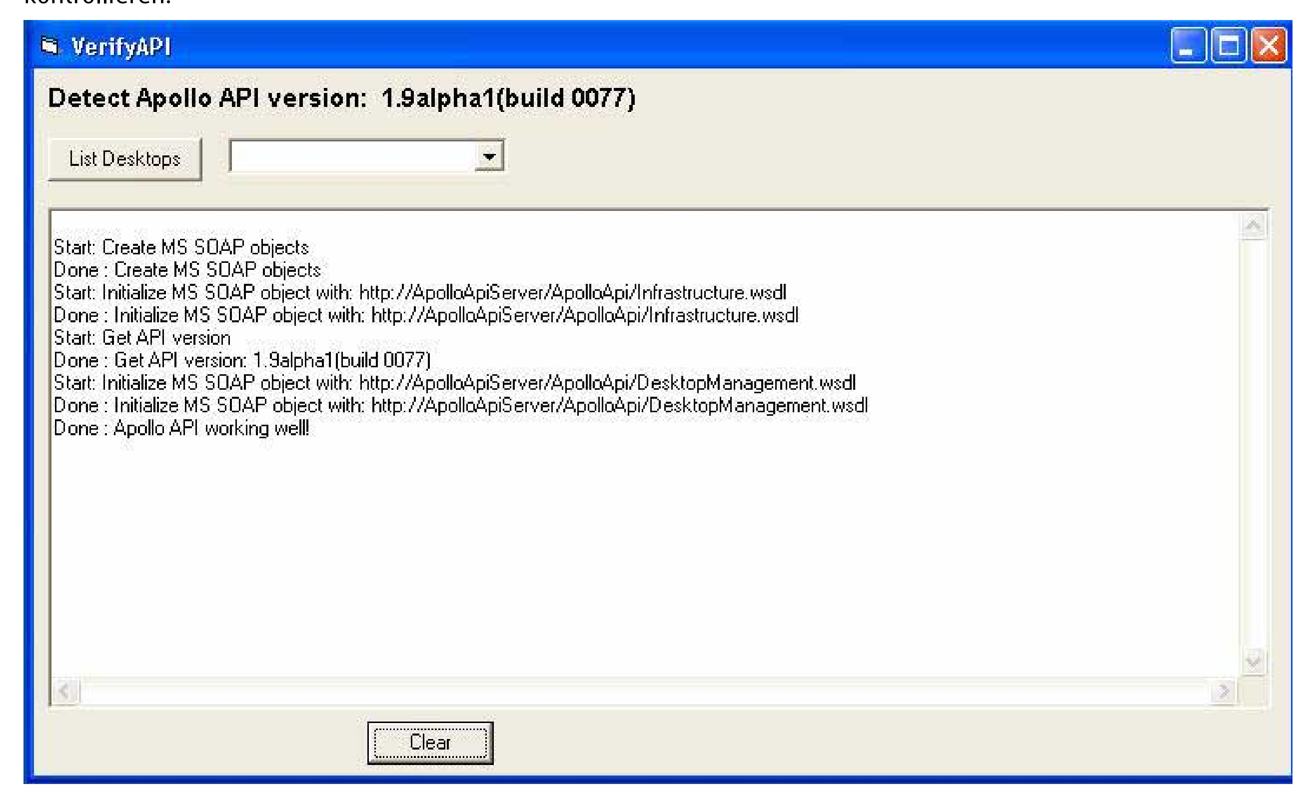
Auf der Apollo CD-ROM befindet sich ein Hilfsprogramm zur Überprüfung der Apollo Installation und des Apollo API.

Navigieren Sie auf der CD-ROM zum Verzeichnis Apollo (CRS-3045)\Apollo 1.9\API

Doppelklicken Sie auf die Datei VerifyAPI.exe

Das Hilfsprogramm wird gestartet und überprüft die Konfiguration. Ista lles in Ordnung, so wird nach einigen Sekunden die Build-Version von Apollo angezeigt.

In einem zweiten Schritt klickt man auf die Schaltfläche List Desktops. Das Programm sucht alle Desktop Server des Apollo Projekts und listet sie in einem Listenfeld auf. Öffnen Sie das Listenfeld, um die Einträge zu kontrollieren.



15 Appendix

15.1 Kommandos per Tastatureingabe

Bitte beachten Sie folgende Punkte beim Senden einer Tastatureingabe an ein Fenster:

- Um eines der folgenden Zeichen zu senden, schließen Sie es in geschweifte Klammern ein:
- + ^ % ~ ( ) [ ] { }

Beispiel: für das Plus-Zeichen geben Sie **{+}** ein.

- Nicht druckbare Zeichen werden durch folgende Codes repräsentiert:

Taste	Code
BACKSPACE	{BACKSPACE}, {BS}, oder {BKSP}
BREAK	{BREAK}
CAPS LOCK	{CAPSLOCK}
DEL or DELETE	{DELETE} or {DEL}
DOWN ARROW	{DOWN}
END	{END}
ENTER	{ENTER}or ~
ESC	{ESC}
HELP	{HELP}
HOME	{HOME}
INS or INSERT	{INSERT} or {INS}
LEFT ARROW	{LEFT}
NUM LOCK	{NUMLOCK}
PAGE DOWN	{PGDN}
PAGE UP	{PGUP}
PRINT SCREEN	{PRTSC}
RIGHT ARROW	{RIGHT}
SCROLL LOCK	{SCROLLLOCK}
TAB	{TAB}
UP ARROW	{UP}

Taste	Code
F1	{F1}
F2	{F2}
F3	{F3}
F4	{F4}
F5	{F5}
F6	{F6}
F7	{F7}
F8	{F8}
F9	{F9}
F10	{F10}
F11	{F11}
F12	{F12}
F13	{F13}
F14	{F14}
F15	{F15}
F16	{F16}

Für Tastenkombinationen mit Umschalt-, Steuerung-, und Alttaste werden folgende Codes verwendet:

Taste	Code
Umschalttaste	+
Steuerungstaste	^
Alttaste	%

15.2 Identifizierung der Fenster

Wenn Sie den Titel eines Fensters im Layout-Editor spezifizieren, so können Sie Platzhalter für Zeichen und Ziffern eingeben.

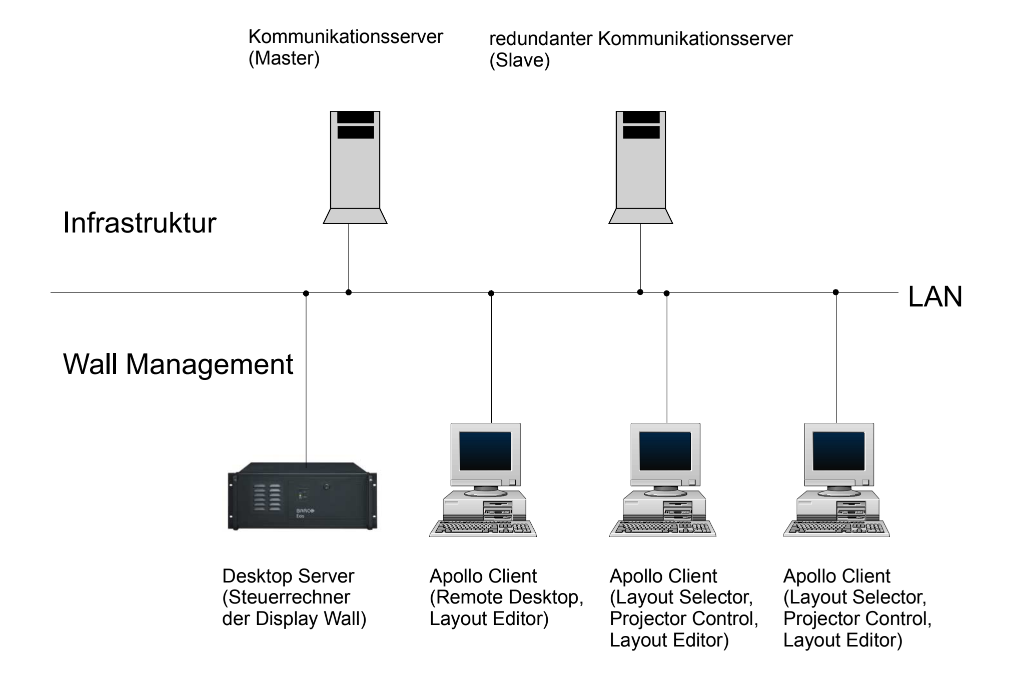
Platzhalter	Bedeutung
?	beliebiges einzelnes Zeichen
*	null oder mehr Zeichen
#	beliebige einzelne Ziffer (0-9)
[*Liste*]	einzelnes Zeichen in *Liste*
[!*Liste*]	einzelnes Zeichen nicht in *Liste*

- In einer Liste kann durch einen Bindestrich ein ganzer Bereich angegeben werden, z. B. **[A-M]**.
- Soll ein Sonderzeichen nicht als Platzhalter verwendet werden, so wird es in eckige Klammern eingeschlossen, z. B. **[#]** , **[[]**

15.3 Redundantes Apollo System

Der Control Room Bus stellt die Infrastruktur zur Kommunikation der im Apollo Netz eingebundenen Rechner zur Verfügung. Um maximale Verfügbarkeit dieser Infrastruktur zu gewährleisten, kann ein redundantes Apollo System aufgebaut werden, in dem die Funktion des Kommunikationsservers von einem Rechner überwacht wird, der dann im Störungsfall selbst diese Funktion übernimmt.

Ein redundantes Apollo System besteht aus einem Kommunikationsserver Master und einem Kommunikationsserver Slave, die die Control Room Database starten, dem **Desktop Server**, der auf dem Steuerrechner der Display Wall läuft, und den Rechnern mit den Client Komponenten (**Remote Desktop**, **Layout Selector**, .. etc.)



15.3.1 Setup

Die Konfiguration muss mit Hilfe der Visio Vorlage Control Room Configuration erstellt und die Konfigurationsdateien exportiert werden.

15.3.1.1 Master:

Im Dialog **Select Components** wird nur **Display Wall** ausgewählt.

Nach Abschluss der Installation müssen die vom Control Room Configurator erzeugten Konfigurationsdateien **Dateiname_Rechnername des Master** in das Apollo Project Verzeichnis des Masters kopiert werden.

15.3.1.2 Slave:

Im Dialog **Select Components** wird nur **Display Wall** ausgewählt.

Nach Abschluss der Installation müssen die vom Control Room Configurator erzeugten Konfigurationsdateien **Dateiname_Rechnername des Slave** in das Apollo Project Verzeichnis des Masters kopiert werden.

15.3.2 Überprüfung des Systems

Über den Klick mit der rechten Maustaste auf das Icon des **Control Room Bus** öffnet sich das Kontextmenü, über dessen Eintrag **Viewers | Component Viewers** alle aktiven Rechner im Apollo-Netzwerk angezeigt werden. Dort sollte sowohl der Name des Masters als auch der des Slaves eingetragen sein; erscheint nur einer dieser Namen, muss, um Redundanz aufrecht zu erhalten, der andere Rechner auf seine Funktionsfähigkeit überprüft werden.

15.4 Platzhalter für InDisplay Caption Texte

Platzhalter	**Bedeutung**
%SourceRequested%	der CRB Name (ControlRoomBus Name der Quelle, die dargestellt werden soll. Dieser wurde in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert. Normalerweise entspricht dieser Platzhalter dem Platzhalter %SourceConnected%
%SourceConnected%	CRB Name der Quelle, die gerade dargestellt wird. Dieser Name wurde in der Datei **ServerData\viewersources.ini** definiert bzw. bei neuen Quellen über den gleichlautenden Parameter mitgegeben
%SourceCaption%	sinnfälliger Name der aktuell dargestellten Quelle
%SourceTitle%	Falls vorhanden, wird der Titel der aktuell dargestellten Quelle angezeigt, andernfalls wird nichts angezeigt.
%Description%	sinnfälliger Name der Viewer Instanz
%Date%	das aktuelle Datum
%Time%	die aktuelle Uhrzeit
%Status%	Anzeige des Verbindungsstatus, bzw. bei erfolgter Verbindung den Status des Datenstromes. Bedeutung der Status-Anzeige: keine Verbindung (der Viewer wartet auf den ControlRoomBus, in diesem Zustand ist der Viewer aktiv, kann aber nicht gesteuert werden. Unbekannte Quelle: der Name der Quelle ist dem ControlRoomBus unbekannt. Verbindungsaufbau: Warten auf das Quellen-Objekt Unbekannte Resource: (z. B. falsche Eingangskarte der Visu, falscher Kanal bei den BigVideo, Quadvideo, RGB-Input Karten, falsche Workstation (Cottus), etc. Resource nicht verfügbar (die entsprechende Quelle wird bereits von einem anderen Rechner im Apollo-Netzwerk gesteuert)

15.4.1 Spezifische Platzhalter für den FRG Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Channel%	aktiver Kanal der Eingangskarte
%Port%	aktiver Port der Eingangskarte
%SVSSourceName%	Name der Quelle, die am Eingang der StreamingVideo Card anliegt.
%Status%	Standbild (das Video wurde angehalten) Wiedergabe Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindunger zur Manager Software hergestellt)

15.4.2 Spezifische Platzhalter für den Visu Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%IPUs%	Nummer der Video Eingangskarte (“1, 5, 10”)
%DeviceName%	Name im ControlRoomBus für das angeschlossene Visu Gerät
%Status%	Standbild (das Video wurde angehalten) Wiedergabe Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindunger zur Manager Software hergestellt)

15.4.3 Spezifische Platzhalter für den Cottus Viewer

Platzhalter	Bedeutung
Hostname	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

15.4.4 Spezifische Platzhalter für den VNC Viewer

Platzhalter	Bedeutung
Hostname	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

15.4.5 Spezifische Platzhalter für den Pro Viewer

Platzhalter	Bedeutung
Hostname	Name der verbundenen Workstation
%Status%	Status der Verbindung

15.4.6 Spezifische Platzhalter für den Web Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%URL%	Name der Internet-Seite
%Status%	Lade (die Seite wird geladen) Bereit (das Laden der Seite ist abgeschlossen)

15.4.7 Spezifische Platzhalter für den Mpeg Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%URL%	Name des Datenstroms
%Position%	Position im Datenstrom
%Marker%	Name des aktuellen Anzeigers im Datenstrom, falls dieser unterstützt wird
%Status%	Pause: der Mpeg-Datenstrom wird angehalten Stop: der Mpeg Datenstrom wird gestoppt

15.4.8 Spezifische Platzhalter für den VTplus Viewer

Platzhalter	Bedeutung
%Channel%	Name des Video Text Kanals
%Page%	Nummer der Seite des Video Textes
%SubPage%	Nummer der Unterseite des Video Textes
%Status%	Lade (die Seite wird geladen) Bereit (das Laden der Seite ist abgeschlossen Verbindung zum Manager (es wird eine Verbindunger zur Manager Software hergestellt)

15.5 Übersicht: Kommandzeilen Optionen und ihre Kurzform



Bitte beachten Sie, dass manche Optionen nur beim Starten der Viewer zur Verfügung stehen, und nicht zur Steuerung eines bereits gestarteten Viewer verwendet werden können (z.B. startminimized)

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
ActiveLamp	al																					X					
ActiveSourceSlot	ass																					X					
AspectRatio	ar												X														
AspectRatio	asprat												X														
AudioBalance	ab		X					X																			
AudioVolume	av		X					X																			
AutoDetect	ad		X	X							X																
AutoPhsePosDetect	Appd			X							X																
AutoResize	arz		X							X																	
AutoScrollWidth	asw		X									X															
Backup	bck																					X					
BorderVisible	bv		X	X	X	X	X	X	X	X	X																
BottomHost	bhst		X									X															
BottomHostPassword	bhstpwd		X									X															
Brightness	br		X	X																		X					
BrightnessBlue	brb																					X					
BrightnessGrenn	brg																					X					
BrightnessRed	brr																					X					
BrightnessTarget	brt																					X					
BrowserStatus	bs		X			X																					
ButtonPanel	bp												X														
ButtonPanel	btnpnl												X														
ByType	bt												X														
CaptionVisible	cv		X	X	X	X	X	X	X	X	X																
Channel	ch		X	X					X					X												X	
ColumnWidth1	colw1												X														
ColumnWidth1	cw1												X														
ColumnWidth2	colw2												X														

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
ColumnWidth2	cw2												x														
CompressLevel	cl																										
ConfigFile	cf																							x			
ConfiguredTests	ct													x													
Connection	c												x														
Connection	con												x														
Contrast	co			x																		x					
ContrastBlue	cob																					x					
ContrastGreen	cog																					x					
ContrastRed	cor																					x					
CopyRectEncoding	cre		x							x	x																
Database	db														x												
DeInterlacerMode	dim			x																							
Description	dscr		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
DesktopLocked	dl												x														
DesktopLocked	dsklock												x														
DeviceName	dn		x		x																						
DisconnectFrom	df		X							X		x															
DoZordering	dz																							x			
EightBitsPixel	ebp		x							x	x																
EnableAudio	ea		x					x																			
EnableClipboard	ec		x							x	x																
EnableJpegCompression	ejc		x							x	x																
EnableLoopMode	elm									x		x															
EnableMagnifier	em		x									x															
EnableRemoteHost	erh						x			x	x																
EnableScaleMode	esm		x				x																				
EnableScrollBars	esb		x				x																				
Encoding	enc		x							x	x																
End	end		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x							
FontName	fnt		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x			x				
FontSize	fntsz		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x			x				
Framerate	fr		x	x									x														
FrameRateReduction	frr		x	x																							
FrameRateReductionMode	frrm		x	x																							
FullNames	fn												x														

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
GatewayName	gwn		x				x																				
Go	go		x			x																					
Height	h											x	x		x	x	x	x	x								
Help	?		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x							
Hide	hide		x																		x	x					
HostName	hn		x				x			x	x	x															
HideAppWhileControlling	hawc		x				x			x	x	x															
HostServerType	hst		X							X		x															
HostServerPort	hsp		X							X		x															
HotKeyDefinitionAltEsc	hkdae									X																	
HotKeyDefinitionAltTab	hkdat									X																	
HotKeyDefinitionConnect	hkdc									X																	
HotKeyDefinitionCtrlAltDel	hkdcad									X																	
HotKeyDefinitionCtrlEsc	hkdce									X																	
HotKeyDefinitionDisconnect	hkdd									X																	
HotKeyDefinitionReleaseControl	hkdrc									X																	
HotKeyDefinitionShowUserManual	hkdsum									X																	
HotKeyEnabledAltEsc	hkeae									X																	
HotKeyEnabledAltTab	hkeat									X																	
HotKeyEnabledConnect	hkec									X																	
HotKeyEnabledCtrlAltDel	hkecad									X																	
HotKeyEnabledCtrlEsc	hkece									X																	
HotKeyEnabledDisconnect	hked									X																	
HotKeyEnabledReleaseContol	hkerc									X																	
HotKeyEnabledShowUserManual	hkesum									X																	
HotKeyResetToDefault	hkrtd									x																	
HideAppWhileControlling	hawc		x				x			X	x	x															
Hue	hue		x	x																							
HWBackgroundBlue	hwbb		x		x																						
HWBackgroundGreen	hwbg		x		x																						
HWBackgroundRed	hwbr		x		x																						
HWColorKeyBlue	hwcb		x		x																						
HWColorKeyGreen	hwcg		x		x																						
HWColorKeyRed	hwcr		x		x																						
HWFrameRateDivider	hwfrd		x		x																						

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
HWFrameRateReductionMax	hwfrrm		x		x																						
IconizeApplication	ia		x									x															
IconizeAppOnReleaseCtrl	Iarc		x									x															
Idc[1..4]BackColor	idc[1..4]bc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Enabled	idc[1..4]e		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Image	idc[1..4]i		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Opaque	idc[1..4]o		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Overlap	idc[1..4]ov		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Position	idc[1..4]pos		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]TesxtSize	idc[1..4]ts		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Text	idc[1..4]t		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]TextColor	idc[1..4]tc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcBackColor	idcbc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcBoSLEnabled	idcbosle		x	x			x																				
IdcEnabled	idce		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcImage	idci		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcOpaque	idco		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcOverlap	idcov		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcPosition	idcpos		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcTesxtSize	idcts		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcText	idct		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
IdcTextColor	idctc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Ident	id		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x			x	x	x	x	x
IncBrightness	ibr																					x					
IncBrightnessBlue	ibrb																					x					
IncBrightnessGreen	ibrg																					x					
IncBrightnessRed	ibrr																					x					
IncContrast	ico																					x					
IncContrastBlue	icob																					x					
IncContrastGreen	icog																					x					
IncContrastRed	icor																					x					
InfraredOnOff	iroo																					x					
Input	inp																					x					
IPUs	ipu		x		x																						
IpuSrcType	ipust		x	x																							
JpegQualityLevel	jql		x							x	x																

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
LabelFontName	lblfnt		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x			x				
LabelFontSize	lblfntsz		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x			x				
LampMode	lm																					x					
LampOnOff	loo																					x					
LastFrameOnSignalLoss	lfsl			x																		x					
LayoutIconSize	lis												x														
LayoutLoad	ll																				x						
LayoutSelector	laysel												x														
LayoutSelector	ls												x														
LayoutUnLoad	lul																				x						
LayoutUnLoadAll	lula																				x						
Left	l		x									x	x		x	x	x	x	x								
LeftHost	lhst		x									x															
LeftHostPassword	lhstpwd		x									x															
LocatorVisible	lv		x									x															
Marker	mkr		x					x																			
Master	master	x																									
MenuBar	mb												x												x		
Motion	mo		x					x																			
Name	name																				x	x					
Navigate	nav		x			x																					
ObjectTree	ot												x														
OptimizeMirror	om																						x				
Output	out																					x					
Page	pg		x						x																		
PassWord	pwd		x				x			x	x	x															
PictureFreeze	picf																					x					
PlayerAction	pa		x				x																				
Port	port		x	x																							
Position	pos							x																			
PresetName	Psn		X	X						x												x					
ProjectorStandBy	psb																					x					
PropertyPage	pp		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
PropertyPageAccelerator	ppa		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
PropertyPagePermission	ppp		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
ReconnectionTimeInterval	Rti		X			X		X	x				x														

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
Refresh	r												x														
Region	rgn																			x	x						
RegionH	rh		x							x																	
RegionW	rw		x							x																	
RegionX	rx		x							x																	
RegionY	ry		x							x																	
RemoteDesktop	rd												x														
RemoteDesktop	remdsk												x														
RemoteSettingsEnabled	Se		X	x																							
RemoteSettingsLocigcalHostname	Rslhn		X	x																							
Restore	rst																					x					
RGBBlue	rgbb		x	x																							
RGBBlueCoarseGain	rgbbcg		x		x																						
RGBBlueCoarseGainOffset	rgbbcgo		x		x																						
RGBBlueCutOff	rgbbco		x		x																						
RGBBlueCutOffOffset	rgbbcoo		x		x																						
RGBBlueFineGain	rgbbfg		x		x																						
RGBBlueFineGainOffset	rgbbfgo		x		x																						
RGBGreen	rgbg		x	x																							
RGBGreenCoarseGain	rgbgcg		x		x																						
RGBGreenCoarseGainOffset	rgcgo		x		x																						
RGBGreenCutOff	rgbgco		x		x																						
RGBGreenCutOffOffset	rgbgcoo		x		x																						
RGBGreenFineGain	rgbgfg		x		x																						
RGBGreenFineGainOffset	rgbgfgo		x		x																						
RGBHorzPhase	rgbhp		x		x																						
RGBHorzRes	rgbhr		x		x																						
RGBHorztotalPixels	rgbhpx		x		x																						
RGBInputType	rgbit		x		x																						
RGBPresetName	rgbpn		x	x																							
RGBProfileName	rgbpfn		x	x	x																						
RGBRed	rgbr		x	x																							
RGBRedCoarseGain	rgbrcg		x		x																						
RGBRedCoarseGainOffset	rgbrcgo		x		x																						
RGBRedCutOff	rgbrco		x		x																						

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
RGBRedCutOffOffset	rgbrcoo		x		x																						
RGBRedFineGain	rgbrfg		x		x																						
RGBRedFineGainOffset	rgbrfgo		x		x																						
RGBReduction	rgbred		x	x																							
RGBSamplingPhase	rgbsp		x		x																						
RGBVertPhase	rgbvp		x		x																						
RGBVertRes	rgbvr		x		x																						
RightHost	rhst		x									x															
RightHostPassword	rhstpwd		x									x															
Saturation	sat		x	x																							
ScaleZoomFactor	szf		x				x																				
ScalingViewPortPosPercent	svpppe		x				x																				
ScalingViewPortPosPixel	svpppx		x				x																				
ScalingViewPortPosUnitType	svpput		x				x																				
SclPixelFormat	sclpf		x	x																							
SclPixelFormatAutomatic	sclpfa		x	x																							
SclSharpness	sclsh		x	x																							
ScrapingMode	spm		x							x																	
Select	s												x												x		
Select	sel												x												x		
Selector	se																								x		
SelectorLocked	sellock												x														
SelectorLocked	sl												x														
Send	send																					x					
Server	svr																			x							
SessionLength	slen		x				x																				
SessionName	sn		x				x																				
SetWindow	sw		x							x																	
Sharpness	sh		x	x																							
Shortcut	shrtc																				x						
Show	show	x	x																		x	x					
Silent	slt														x												
Slave	slave	x																									
SourceCaption	scap		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
SourceConnected	sc		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x															

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Managr	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
SourceRequested	sr		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x															
SourceSlotSelectionMode	sssm																					x					
SourceTitle	srct		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
Splash	spl		x									x	x		x	x	x	x	x								
SplitterButtonsStack	sbs												x														
SplitterButtonsStack	sbtnstk												x														
SplitterPosition	sp												x														
SplitterPosition	splitpos												x														
SplitterSelectorDesktop	ssd												x														
SplitterSelectorDesktop	sseldsk												x														
SplitterTaskbarDesktop	std												x														
SplitterTaskbarDesktop	stskbdsk												x														
SquidHoverLatencyIntervals e	shli		x									x															
SquidMode	smod		x									x															
SrcProfileName	spfn		x	x	x																						
Stack	st												x														
StartMinimized	sm		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBar	sb												x												x		
StatusBarVisible	sbv		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderBlinkPeriod	sbbp		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderEnableBlink	sbeb		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderEnabled	sbe		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineBlinkColor	sblbc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineBlinkGapColor	sblbgc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineColor	sblc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineGapColor	sblgc		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineStyle	sbls		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderLineWidth	sblw		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
StatusBorderSeparatorWidth	sbsw		x	x	x	x	x	x	x	x	x																
SubPage	spg		x						x																		
SVBAddress	svba		x	x																							
SVBCodecName	svbcn		x	x																							
SVBGateway	svbg		x	x																							
SVBNetmask	svbn		x	x																							

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
SVSAddress	svsa		x	x																							
SVSEncAddress	svsea		x	x																							
SVSEncPort	svsep		x	x																							
SVSEncProtocolId	svsepi		x	x																							
SVSEncStartCmd	svsesc		x	x																							
SVSEncTypeName	svsetn		x	x																							
SVSPid	svspid		x	x																							
SVSPort	svsp		x	x																							
SVSProtocolId	svspi		x	x																							
SVSSkipAtEnd	svssae		x	x																							
SVSSkipAtStart	svssas		x	x																							
SVSSrcName	svssn		x	x																							
SVSStreamProtocolId	svsspi		x	x																							
SwitchBoxInput	sbi																					x					
TakeControl	tc		x									x															
TaskBar	tsk												x														
TaskBar	tskbar												x														
TextMode	tm		x						x																		
TextSize	ts		x			x																					
ToolBar	tb												x												x		
Top	t		x									x	x		x	x	x	x	x								
TopHost	thst		x									x															
TopHostPassword	thstpwd		x									x															
Transparancy	Tp		X	x																					x		
Types	t																								x		
UdateModeManualTimeInterval	Ummti		X								X																
UdateModeModus	Umm		X							X																	
URL	url		x			x		x																			
UseCompressLevel	ucl		x							x	x																
UseRegions	urg														x												
Verbose	v		x	x																							
VideoFormat	vf		x		x																						
VideoInputType	vit		x		x																						
VideoMute	vm																					x					
VideoNorm	vn		x	x	x																						
VideoSourceRatioToForceTo	Vsrf		x	x																							

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Frg Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wnd Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
ViewerPeerTests	vpt													x													
Width	w		x									x	x		x	x	x	x	x								
WiringTests	wt													x													
WndForceHorzScaling	wndfhs		x		x																						
WndForceHorzvVertScaling	wndfs		x		x																						
WndForceVertScaling	wndfvs		x		x																						
WndFreeze	wndf		x	x	x																						
WndScaleMode	wndsm		x	x	x					x	x																
WndViewport	wndvp		x	x	x																						
WndViewportRatio	wndvpr		x	x	x																						

15.6 Escape Sequenzen, die vom send Befehl der seriellen Schnittstelle unterstützt werden

Escape Sequence	Steht für
\a	Ton (alert)
\b	Taste rückwärts (Backspace)
\f	Formfeed
\n	Neue Zeile (New line)
\r	Zeilenvorschub (Carriage return)
\t	Horizontaler Tabulator (Horizontal tab)
\v	Vertikaler Tabulator (Vertical tab)
\'	Einfaches Anführungszeichen (Single quotation mark)
\"	Doppeltes Anführungszeichen (Double quotation mark)
\\	Backslash
\?	Fragezeichen (Literal question mark)
ooo	ASCII Zeichen in Octal Notation (ASCII character in octal notation)
\x*hhh*	ASCII Zeichen in Hexadezimal Notation (ASCII character in hexadecimal notation)



Notation im Octal Schreibweise

Das ASCII Zeichen kann mit bis zu drei Stellen eingegeben werden. ASCII Zeichen in Folge müssen durch "\" getrennt werden

Das nachstehende Beispiel schickt "[0] abc [1] de [13]" an die serielle Schnittstelle

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"\0 abc \1 de \15"



Notation im Hexadecimal Schreibweise:

Das ASCII Zeichen muss zweistellig eingegeben werden. Nachfolgende ASCII Zeichen werden einfach angehängt. Die Auswertung der Hexadezimal-Zeichenkette wird beendet, sobald das erste Zeichen kommt, das nicht mehr als Hexadezimal-Wert interpretiert werden kann.

Das nachstehende Beispiel schickt "[1 2 3 4 171]Hallo" an die serielle Schnittstelle:

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"\x01020304ABHallo"



Das Zeichen \" wird nicht unterstützt, da dieses Zeichen dazu dient, die Parameter der Kommandozeile zu "umklammern". Un das Anführungszeichen zu schicken, muss dessen octale Notation verwendet werden, \42.

Um also "Hello World" zu schicken, muss folgender Befehl eingegeben werden:

"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send: "\042Hello World\042

16 Hotline

16.1 Adressen

Bitte zögern Sie nicht, bei Fragen unseren Rat einzuholen.

- **Barco Control Rooms GmbH**
  An der Rossweid 5, D-76229 Karlsruhe
  Fon: +49-721-6201-0, Fax: +49-721-6201-298
  E-mail: Error! Hyperlink reference not valid., Web: Error! Hyperlink reference not valid.
- **BARCO N.V. Projection Systems**
  Nordlaan 5, B-8520 Kuurne
  Fon: +32-56-36 8282, Fax: +32-56-368-251
  E-mail: Error! Hyperlink reference not valid., Web: Error! Hyperlink reference not valid.